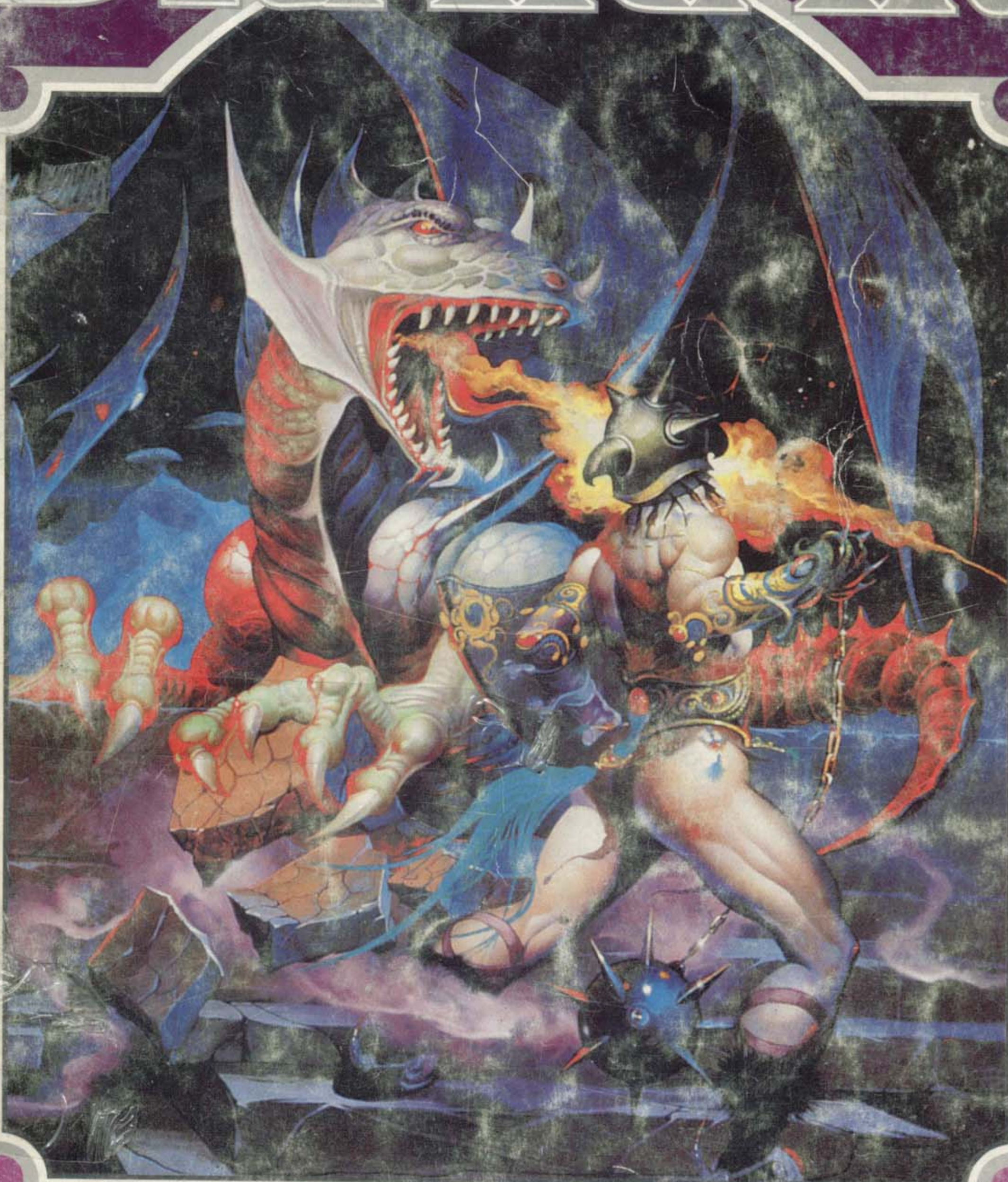
Drakar och Demoner

DRAKAR



DRAKAR

Konstruktion:
Johan Sjöberg, Henrik Strandberg, Ola Nilsson

Redigering:
Henrik Strandberg

Grafisk form:
Håkan Ackegård

Original:
Henrik Strandberg

Illustrationer:
Michael Gullbrandson, Michael Stenmark
Håkan Ackegård, Lasse Nordbeck

Omslag:
Peter Andrew Jones

Produktion:
Nils Gulliksson

Repro och tryck: Tryckproduktion, Västerås

Copyright © 1992 Target Games AB

INNEHÅLL

ÖVER RELINGEN PÅ VÅR LILLA farkost kunde vi skåda ut över den spegelblanka lagunen, omfamnad av de sylvassa korallrev som vi ägnat sådan omsorg åt att manövrera oss förbi. Från den smala remsan av kalkvit sandstrand tjugo meter bort reste sig en mörk, tvärbrant stenvägg som slutade först ett femtiotal meter högre upp i en ogenomtränglig mörkgrön djungelvegetation. Den karmosinröda sjunkande solen rakt bakom oss speglades i stenväggen där den slipats spegelblank av havets vågor under årtusendena sedan den minimala vulkanön reste sig ur havet, beständig och trotsande. Allt var helt kav lugnt, de fortfarande satta seglen hängde helt slappa från sina rår, men långt, långt borta i fjärran hördes ett sporadiskt mullrande som från ett mycket avlägset åskväder vars vrede fortplantade sig över de enorma vattenmassorna. Men var det verkligen detta åskväder som åstadkom den där lilla krusningen på vattenytan, det knappt märkbara fladdret i seglen, det knappt hörbara knakandet från vantjungfrurna?

Plötsligt exploderade själva berget i ett enormt utbrott av otämjda naturkrafter, renskalade trädstammar, klippblock, jordklumpar och glödande småstenar flög hundratals meter rakt upp mot den purpurröda himlen i ett magnifikt fyrverkeri, för att vända, störta ned och landa i lagunen med väldiga vattenuppkast och bolmande moln av vit vulkanånga. En sex meter hög flodvåg slog över oss inifrån stranden och fullständigt krossade däcket och borden på vår lilla båt, master och tåg slog ned på däck och begravde oss under högar av glödande segelduk och brinnande, tjärade vant. De utav oss som hann kasta sig i vattnet såg hur en bred klyfta öppnats i stenväggen ovanför stranden, en klyfta bred nog att rymma tio man i bredd. Ur klyftan strömmade den vita, askfyllda vulkanröken i en hög, bred, slingrande pelare, brinnande aska sköts ut ur klyftan och landade väsande i havet och fick det att koka.

Så överröstades åskmullret, ljudet från den skarpa explosionen och väsandet från det kokande vattnet i ett annat, dovare, mäktigare och mer distinkt urskiljbart ljud. Ett ljud som om det kom från jordens inre, avgrundsdjupt men tonande, ett ljud som fick vattnet att krusas och marken att skaka, omöjligt genomträngande och ofantligt kraftfullt. Det var makt och styrka som givits röst.

Röken framför klyftan skingrades av två tyfoner som fick resterna av den lilla sandstranden att virvla upp och ut i vattnet. Och där, yrvaken, plirande mot det skarpa motljuset av den sjunkande aftonsolen stod Elddraken, med utsträckta, skälvande vingar som sträckte den på sig och ruskade av stelheten efter århundraden av ostörd sömn. I en gäspning som skulle rymt ett fyrspann blottade den sina väldiga, nålvassa tänder, och långt ned i halsen sågs små blå-gul-röda eldslågor otåligt dansa längs tungans sidor och svalgets väggar. Så sjönk den ihop något och kurade ihop den väldiga kroppen likt en tiger som samlar sig till språng, sköt fram det väldiga behornade huvudet emot oss ömkliga varelser i vattnet och betraktade oss ointresserat under vad som kändes som evigheter. Det kändes som om han såg rakt igenom mig, rakt ned i de allra djupaste vrårna i mitt sinne, blottade mina innersta hemligheter och sög i sig tankar och drag jag inte ens själv kände till.

Vari bestod egentligen denna ofantligt mäktiga varelses intresse i oss, ett anhang enkla äventyrare?

Draken ville väl bara försäkra sig om att vi inte utgjorde något hot mot honom. Men hur hade vi då egentligen kunnat väcka Draken? Hade vi medvetet styrt mot hans hemvist och sökt väcka hans vrede?

Omöjligt, stormen förra veckan hade förstört vårt sötvattensförråd och drivit oss in på den här kursen. Vår avsikt var blott att ankra upp för att proviantera och hämta vatten på den lilla ön. Nu i efterhand tackar jag blott gudarna att så skedde, även om jag skulle dö här och nu som en dränkt kattunge komme jag ändå att dö med bilden av det vackraste jag någonsin skådat på min näthinna, bilden av makt och styrka personifierad, något så underbart… märkligt… jag skulle aldrig bli mig lik igen.

Men å andra sidan, var inte syftet med hela vår expedition att skaffa rikedom och ära, borde vi inte kunna ta tillfället i akt och döda Draken i stället? Han borde väl besitta hundrafalt större rikedomar än vad vi någonsin kunna föreställa oss?

Att få ha beskådat en livs levande drake i verkligheten är för mig rikedom nog, en belöning för mina mödor bortom vad jag hade kunnat drömma om. Dessutom, att ens drömma om att döda en så magnifikt vacker varelse, om det nu någonsin skulle vara praktiskt möjligt för oss ynkliga människor, vore att drömma bortom min förmåga, nu när jag insett hela dess innebörd.

Nåväl, människospillra, jag är nöjd med era svar. Jag skall strax föra er till säkrare trakter, men jag hoppas ni inte håller av era svarthjärtade girigbukar till kamrater alltför högt, dem kommer ni aldrig se mer i livet…



INLEDNING

Drakarna är de mäktigaste, kraftigaste, listigaste och mest intelligenta varelser som trängt fram ur skapelsen. De var de första som lyckades bryta barriären och sättas till världen i vår karga existens och för att klara detta hade de givits enorma krafter. Krafter som visserligen avtagit med åren, men som ingalunda sinat.

En drake trängde fram genom himlavalvet, en ur den tjocka isen och en ur den eviga eldens dansande flammor. En kom från underjorden och en ur vattnet. Sedan kom en ur ljuset och en ur hettan som pulserade i världens inre. Men en drake hade funnits där hela tiden, ända sedan ingenting fanns. Det var den svarta draken, mörkrets budbärare. I dag lever dessa drakarnas fäder, skapade delvis i vår verkliga dimension och på elementarplanen, kvar genom de åtta släkten av högre drakar som härskar i tillvaron, okrönta konungar i ett världsomspännande herravälde utan gränser. Visserligen finns det drakar som på intet sätt lever upp till sina fäders storhet, utan som helt förlorat den intelligens och list som kännetecknade deras förfäder ägde. De härjar och dödar bara för födans skull, inte alls på samma raffinerade sätt som de sanna drakarna.

De Sanna drakarna är alla av något av de åtta släktena. De är majestätiska varelser, skräckinjagande bestar som kan sätta skräck i hela städer och skaka kungadömen med sin vrede. De drakar som är av eldens släkt andas flammor hetare än den hetaste dvärgaeld, vilka bränner allt i sin väg, och ljusets drakar sprider blixtar kring sig i en takt värre än det värsta oväder. Andra drakar andas sitt släktes element med stor förstörelsekraft. Njutning är för dem att känna sig överlägsna och kunna domptera sina motståndare totalt. Att se en drake tillintetgöra en hel stad med blott några andetag är något av de hemskaste och mest motbjudande man kan skåda, men samtidigt något oerhört vackert.

Drakarna är inte bara de farligaste varelserna i existensen, de är också de främsta tänkarna, slugaste bedragarna och skickligaste problemlösarna. Det sägs att drakarna i tidernas begynnelse fick sina enorma krafter genom att med list bedra självaste gudarna. Den som ger sig in i en intellektuell duell med en drake är dömd att misslyckas. Draken kan läsa ditt sinne och den tilltalar dig på ett språk som du aldrig hört men som du ändå förstår.

En drake i sin håla är nog det farligaste man kan kämpa emot då de känner sitt hem så väl och har så mäktiga vapen att de kan utplåna en legion på några minuter. Dessutom kan den där till fullo använda sina magiska kunskaper. Något som gör den ännu farligare är att den

vet att bevaka sin skatt, vilken innehåller föremål som man endast trodde fanns i sagorna. Lycklig vore den som ägde en sådan rikedom som drakarna; både mätbar och sinnlig.

DRAKSLÄKTENA

Drakarna kan delas in i ett antal större grupper. Av dessa är det främst representanterna för de båda grupperna högre och lägre drakar som av de lärde och vetenskapsmännen brukar betraktas som drakar. Individer ur gruppen drakhybrider brukar anses vara djur även om de i folkmun ofta kallas för just drakar, eftersom de utseendemässigt liknar dessa. Avsnittet nedan kommer att behandla raser ur samtliga tre grupper, med tonvikten på de högre drakarna, de 'riktiga' drakarna.

DE HÖGRE DRAKARNA

De Högre drakarna, de Sanna drakarna, är ursprungligen sprungna ur de åtta elementen och drar ännu i dag sina krafter därifrån på ett eller annat vis. Det är dem man menar när man i dagligt tal lite vårdslöst hänvisar till "drakarna", trots att drakar och drakar är lika skiftande i karaktären som dagsljus och nattmörker. Det är de högre drakarna som skapar legender, som injagar skräck och fruktan, som bygger upp och raserar, som jagar och förvrider, som intrigerar och manipulerar för att skaffa sig makt och rikedom, på drakarnas vis.

De flesta av de högre drakarna är skickliga besvärjelseanvändare inom den Sanna Drakmagin, den form av magi som bygger på mental kraft och som normala människor inte ens kan drömma om att lära sig behärska. Därtill har de andningsvapen som kan utplåna tjogtals personer i en enda attack, naturliga rustningar som motstår de flesta vapen tillverkade av människohand och klor som sliter sina offer i stycken på några sekunder.

Som om detta inte vore nog besitter de ett intellekt och inre mentala krafter långt bortom mänskligt förstånd. De har den inneboende förmågan att kunna plantera in eller genomskåda lögner och bedrägligt tal, att känna tänkande varelsers närvaro samt att genom sin blotta närvaro injaga skräck och fruktan i sådan grad att man förlorar förståndet.

De åtta släktena är elddrakar, vattendrakar, jorddrakar, luftdrakar, ljusdrakar, mörkerdrakar, värmedrakar och kölddrakar. När vi i denna bok hädanefter talar om drakar är det de högre drakarna, skapelsens krona, vi åsyftar.

LÄGRE DRAKAR

Till utseendet påminner de lägre drakarna mycket om de högre drakarna, men där upphör likheterna. De lägre drakarna är vildsinta stridsmaskiner, halvintelligenta riddjur som på slagfälten framförs av drakryttare och krossar de fientliga styrkorna likt lien i ett sädesfält. De har samma andningsvapen som de högre drakarna, men behärskar ingen magi och jämställs med vanliga stridshingstar vad gäller intelligens och lydighet.

DRAKYHYBRIDER

Drakhybriderna är drakliknande djur som känner ringa eller ingen släktskap med drakarna, utan som genom årmiljoners evolution kommit att föreställa drakar av olika skäl. Somliga av dessa är halv-intelligenta, medan andra bara är vanliga kräk.

DRAKARNAS SINNELAG

På inget sätt tänker eller lever en drake som en människa. Omvänt finns det ytterst få människor som kan lära sig leva och tänka som drakar, och det är sådant som tar årtionden att lära sig och som oftast får fatala följder för den begränsade människan.

Drakar är fullständigt överlägsna de flesta andra levande varelser, ett faktum de är mycket väl medvetna om. Hur detta uttrycker sig varierar — liksom överlägsenhet tar sig skiftande uttryck hos människan — från öppet förakt inför 'menigheten' till ödmjukt överseende med de som ännu inte hunnit så långt i utvecklingen.

EGOTÄNKANDET

En drake sätter alltid, utan undantag, sig själv i centrum. Draken själv är viktigast och ingenting annat får ens så mycket som antydas i drakens närvaro. Att draken på ett sådant sätt sätter sig själv i centrum leder till att den har svårt att tänka sig in i andras situationer och därför saknar de all form av medlidande och medkänsla.

Inte heller finns "rätt och fel" eller "gott och ont", då en drake gör det som passar honom själv bäst, den som har styrkan och kunskapen har också makten att bestämma över sig själv och utplåna andra utan att det för den skull är fel. För en drake är det inte moraliskt felaktigt att bränna en hel landsbygd bara för att han inte har något roligare att göra, lika lite som det är moraliskt rätt av honom att hjälpa en sårad artfrände.

Allt detta avspeglas dock inte automatiskt i ondska — drakar kan vara mycket behjälpliga och "snälla", om de själva har något att vinna på det. Man biter t. ex. inte den hand som föder en. Många drakar föredrar periodvis en ostörd tillvaro och undviker då att överhuvudtaget beblanda sig med människor.

ÄRLIGHETEN

Eftersom en drake inte är helt ointelligent lovar den ofta saker om det gynnar den, bara för att tio minuter senare bryta den ed som draken svor "vid sin mor, sin själ och sitt hjärta". Den kommunicerar alltid på drakspråk som instinktivt förstås av alla varelser, eftersom det är det enda språk en drake kan ljuga på. Eftersom den saknar förmågan att tänka logiskt i banor av "sant eller falskt", har den heller inte förmågan att ljuga på andra språk än sitt eget.

FÅFÄNGAN

Då drakar tänker på sig själva som överlägsna varelser som har rätt att göra vad de vill är de också oftast ganska fåfänga. Det finns ingenting bättre än att få höra från en annan varelse vad de själva redan vet. Av den anledningen brukar de inte alltid döda inkräktare i sin grotta om det finns en möjlighet att dessa är intelligenta, eftersom de gärna vill bli smickrade. Vanliga dumma kreatur kan inte smickra dem, varför äventyrare och annat löst folk utgör en väldigt speciell grupp.

Att smickra en drake är inte alltid helt enkelt eftersom inga varelser tänker som drakarna. Det blir lättare om man kan drakspråket, men inte heller då är det särskilt lätt. Det som normalt smickrar en drake är att man berömmer hans enormt högt stående intelligens som är "vida överlägsen alla andra varelsers" och hans enorma styrka. Många drakar ser det även som en komplimang om man använder negativt laddade värdeord i sina utläggningar. "Alla varelsers fasa" eller "mänsklighetens eviga plågoande" är fraser som klingar bra för många drakar. Är personen som smickrar draken tillräckligt skicklig kanske de får lämna drakgrottan med livet i behåll och kanske t. o. m. en guldpeng i handen.

GIRIGHETEN

En annan av drakarnas passioner är att samla skatter. Eftersom drakar sällan ser varandra under vänskapliga former är ett av de få sätten de kan visa sin status och framgång på att samla skatter och potenta magiska föremål. En drake utan en jättelik skatthög betraktas av drakarna som en krigare utan vapen, en vekling utan makt. Givetvis har drakarna inte bara sett till skatternas värde, utan också till deras stora skönhet. Vem kan undgå att attraheras av ett utsökt smycke, skapat av alvsmeder, enbart för dess skönhets skull? Inte en drake. Denna kärlek till guld och ädla stenar övertogs tidigt i historien av mänskligheten och är väl kanske draksläktets största "bidrag" till det mänskliga beteendet.

SÖMNPERIODERNA

Den s. k. draksömnen är beryktad inom alla kulturer. Drakarna sover betydligt mer än de flesta andra varelser, även om de under långa perioder inte sover överhuvudtaget. Draksömnen brukar vara i mellan tio och hundra år, under vilken de inte gör någonting annat än att sova. Mellan draksömnerna har de ibland en någorlunda normal dygnsrytm, vilket gör att man inte skall vara säker på att en drake sover i tio år till bara för att han sover. Innan draksömnen beger de sig ut ur sin grotta och härjar och bränner och fyller sin kräva med allt från alver och dvärgar till mantikoror och gripar.

INSIKT OM SÅRBARHET

Många drakar ignorerar helt det faktum att de faktiskt, trots allt, är dödliga. De drar på sig människors avund, vrede och hat bara för att det roar dem. De litar helt och fullständigt på sina besvärjelser, naturliga vapen och rustningar för att utplåna alla dem som kommer för att skada dem, eller också inser de att de inte kan leva i evighet och bestämmer sig för att ha så kul som möjligt under tiden.

Lika många drakar är dock fullt medvetna om att de är sårbara för exempelvis magi, magiska vapen, smicker, guld och ädla stenar, och försöker att motarbeta dessa frestelser genom att samla kunskap eller att leva i skymundan.

ATT SPELA DRAKE

För att en drake skall bli någonting annat än ett papper med ett antal extrema värden som skall utplånas av rollpersonerna krävs det att SL vet hur man använder en drake. Drakar är trots allt varelser som man inte möter särskilt ofta varför det kan vara intressant att försöka göra mötet så spännande som möjligt.

Som SL måste du försöka sätta dig in i drakens mentalitet. Han vet att han är den starke, han vet att han kan utplåna rollpersonerna på fem sekunder och han vet att de är ett hot mot honom, men ändå låter han dem hållas. Givetvis njuter han av att ställa frågor till rollpersonerna och se om dessa klarar av att svara ärligt och snabbt. Märker han att de börjar prata bort sig så ställer han givetvis omedelbart flera frågor och när rollpersonerna till slut försäger sig på ett eller annat sätt skrattar han åt deras underlägsna intellekt och ursäktar sin överlägsenhet. Han är också enormt närgången i sina utspel, så länge han känner att han är herre över situationen och sträcker gärna fram sitt huvud till den han talar med, o. s. v.

Om rollpersonerna är direkt fientliga från början kommer draken omedelbart att slå till med liten styrka för att invagga rollpersonerna i ett slags obefogad säkerhetskänsla. När det spelet pågått ett tag kommer han att övergå till att utnyttja sina krafter på ett sådant sätt att rollpersonerna inte får en lugn stund och aldrig kan känna sig trygga och han kommer garanterat att se till att blockera alla utgångar så att rollpersonerna inte kan fly. Stressa rollpersonerna, skräm dem och skada dem. Givetvis får inte rollpersonerna vara chanslösa, då försvinner stämningen, men de skall inte ha det särskilt lätt heller då en drake trots allt är en övermäktig motståndare för de flesta.

För att ytterligare driva upp stämningen bör interiören i drakens håla (om det är där de stöter samman) beskrivas mycket noggrant och utförligt med lukter, ljud och synintryck. Om du själv skapar hålan bör du ge den skrymslen där rollpersonerna kan tro att de är säkra men som draken ändå kan komma åt, o. s. v.

Drakars överlägsenhet och skenbara osårbarhet är inte avsett att vara ett förintelsemedel för rollpersoner som spelare hunnit fästa sig vid efter kanske år av spelande. De är tänkta att utgöra spelelement utöver det vanliga, ultimata utmaningar när allt annat blivit passé. Om RPna

genom en lyckträff skulle råka döda en drake, kan du ju ett tag låta dem tro att de har lyckats, för att sedan låta draken halvt grilla ihjäl någon av dem. Det är ju du som är SL. Du bestämmer världens lagar. Även drakar kan förlita sig på gudomliga ingripanden.

KARAKTÄRER

Givetvis tänker och uppför sig inte alla drakar på det sätt som beskrivits ovan utan det finns mängder med olika typer av personligheter. Nedan beskrivs några sådana som du kan använda som mallar när du skapar en drake. Visserligen kan det tänkas att beskrivningarna blir något enahanda eftersom det är väldigt utstuderade karaktärer och den vanliga draken ligger någonstans mittemellan. De beskrivs efter följande mönster.

Beskrivning: En kort beskrivning av drakens personlighet och mål här i livet. Förklarar kanske varför rollpersonerna stöter ihop med just den här draken.

Rollspel: Hur du som spelledare skall uppträda när du spelar draken.

Raser: Vilka drakar som oftast har den här personligheten och vilken åldersgrupp de vanligast tillhör.

DEN FÖRSTÖRELSELUSTANDE

Beskrivning: Livet går ut på att förstöra, bränna och utplåna. Ingenting är roligare än att bara för nöjes skull bränna en landsbygd eller skövla en stad och döda alla kvinnor och barn och annat patrask. Att se folk gå ned på sina knän och be om nåd för att sedan bränna dem är något av det bästa den förstörelselustande draken vet. Skatter är inte så viktigt för den förstörelselustande draken, även om han förstår att samla på sig sådana om han hittar dem.

Rollspel: Bränn. Bränn allt du ser, allt som du anar och allt som finns. Om några dumma äventyrare klampar in i grottan för att försöka smickra dig som de kan smickra dina släktingar så låt dem hållas och njut av deras usla försök att blidka ditt brinnande sinne. Spela med och skratta högljutt. När de har pratat sig blåa i ansiktet och stirrat sig fördärvade på skatthögen så låter du eldens tungor smaka deras möra kött.

Raser: Kaosdrake, kölddrakar. Alla åldersgrupper.

DEN GAMLE OCH TRÖTTE

Beskrivning: Den gamle och trötte draken har sett sina bästa år. Livet har passerat och det skall snart komma till ända. Draken har längre inte den ork och energi den hade i sin ungdoms dagar när den plundrade och härjade och skapade ett rykte om sig att vara vild och vansinnig. Nu ligger den bara stilla på sin troligtvis enorma skattbädd och väntar på att slutet skall komma, samtidigt som den funderar över det som har varit. Den är oerhört avundsjuk på de unga drakarna som är ute och härjar och önskar ibland inget hellre än att vara ung igen. Ibland längtar den efter någon att tala med, även om den känner sig bitter då dess liv har passerat så fort. Den visar sig nästan aldrig utanför sin grotta och gör den det är det med tunga vingar den flyger för att söka sitt byte.

Rollspel: Prata mycket och gärna och lyssna ännu hellre. Njut av att det äntligen kommit några som vill underhålla dig. Eftersom din syn på verkligheten numera är ganska illusionslös ser du på deras smicker med ett leende på läpparna. De har läst på sin drakkunskap. Låt dem vara närgångna och kanske t. o. m. ta med sig en liten del av skatten från grottan, men börjar de visa aggressiva tendenser kan du lika gärna döda dem. Vem sörjer några vansinniga äventyrare?

Raser: Alla utom luftdrakar. Gammal eller uråldrig.

DEN GIRIGE

Beskrivning: Den girige draken lever för att samla på sig enorma skatter bestående av guld och ädla stenar. Allt annat har för honom en underordnad betydelse här i livet. För att nå sitt mål tvekar draken inte att bränna allt som kommer i dess väg och eventuellt även attackera andra drakar som han vet har stora skatter för att införliva dess egendomar med sina. Det bästa han vet är att vältra sig i sina skatter och verkligen känna sin rikedom. Någon som eventuellt kan vilja komma åt hans skatter blir omedelbart föremål för enorma misstankar.

Rollspel: Var misstänksam mot allt och alla, framför allt mot äventyrare. Visar någon av dem minsta intresse för skatten, eller ens nämner den annat än i smickrande syfte så blås iväg en liten eldsflamma mot dem i varnande syfte. Blir de aggressiva sätter du omedelbart in det tunga artilleriet då du inte anser det värt att riskera rikedomarna för lite nöjen. Behåll din psoition i närheten av skatthögen för att ha allt under kontroll.

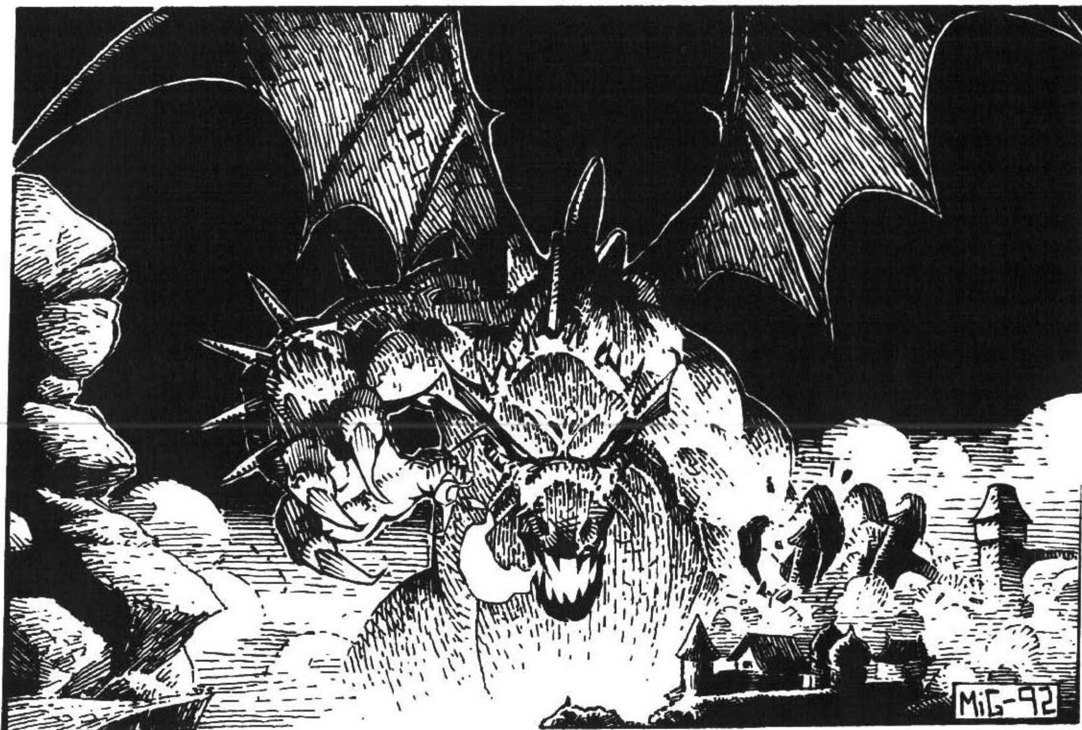
Raser: Elddrake, kaosdrake, ljusdrake och värmedrakar. Alla åldrar.

DEN NYFIKNE

Beskrivning: För den nyfikne draken är omvärlden centrum, inte han själv. Det finns så mycket att upptäcka, undersöka och analysera och varför då tro att allt är koncentrerat kring en själv. Den nyfikne draken älskar att färdas långa sträckor för att titta på och besöka olika platser, raser och kulturer. Han känner inget direkt behov av att samla på sig ofantliga skatter och inte heller känner han sig intresserad av att sprida död och förintelse omkring sig vart han än kommer. Oftast har den nyfikne ingen direkt hemvist utan lever ett kringflackande liv.

Rollspel: Fråga mycket, eftersom du vill veta allt, men var inte naiv, utan snarare vetenskapligt korrekt på ett drakmässigt sätt. Ge dig inte på någon om denne inte uppenbarligen hotar dig till livet och var vänlig mot de som är vänliga mot dig då det tjänar ditt syfte.

Raser: Luftdrakar, gyllene drake. Ung, mogen eller medelålders. Senare i livet blir den nyfikne oftast en vis drake tack vare sina enorma kunskaper.



DEN SLÖE ODUGLINGEN

Beskrivning: I sin grotta ligger den slöe oduglingen och väntar på att några dumma äventyrare skall klampa in och be om att få bli hans middag. Han tycker inte att det finns någon som helst logik i att flyga runt och samla skatter och bränna ihjäl men gör det i alla fall ibland för syns skull så att han inte blir betraktad som en vekling och just odugling av de andra drakarna. Hans hopp är att det skall komma bättre tider så att han slipper anstränga sig så fruktansvärt mycket för att överleva. Om livsfara hotar kanske han kan tänka sig att anstränga sig för att överleva.

Rollspel: Var ointresserad av allt rollpersonerna säger. Blunda och lägg dig till rätta över bordet och vila. Låt spelarna prata på, men bry dig inte förrän de börjar prata om att plocka fram svärden. Öppna då munnen och sprid din andedräkt i rummet som ett tecken på att de just gjort något dumt.

Raser: Elddrakar, jorddrakar, värmedrakar. Mogen eller äldre.

SÖKAREN

Beskrivning: Den sökande draken letar efter en mening. En mening med att finnas till, en mening med att agera och ett ursprung. På detta sätt letar sig draken genom livet, inte nödvändigtvis på fysisk utan ofta på psykisk och mental väg. Givetvis måste draken roa sig ibland genom att samla skatter och bränna men annars befinner den sig oftast på väg.

Rollspel: Var intresserad av sådant som kan beröra dig, men världsliga mänskliga saker är för dig totalt ointressant. Visa att ditt intellekt står på en helt annan nivå än de larviga människornas. Finns det någon som står över de andra i gruppen psykiskt och kunskapsmässigt så ignorera de övriga och prata enbart med den berörde.

Raser: Unga eller mogna drakar av alla raser utom mörkerdrakar.

DEN VISE

Beskrivning: Den vise draken vet oerhört mycket. Han har kunskaper om allt som är värt att veta och vet att använda dem. Sina kunskaper har han fått under sitt tidigare liv genom att söka och forska och nu har han dragit sig tillbaka för att tillämpa sina kunskaper på verkligheten. Den vise draken är ofta lite vresig då den egentligen vill vara ostörd med sina problem, men den är fortfarande intresserad av nya kunskaper och att mäta sina gamla mot andras. Därför anfaller den sällan inkräktare i sin håla innan dessa fått en ordentlig chans att förklara sitt ärende i grottan. Är det av intresse för honom får de gärna stanna och diskutera med honom. Han älskar oftast att bli smickrad för sina kunskapers skull.

Rollspel: Vet allt! Förklara gärna för rollpersonerna hur fel de har, men att det var intressant att höra hur de såg på saken. Ställ dem inför existensiella frågor eller andra extremt abstrakta begrepp som knappast ens en mästermagiker skulle förstå. Var på dem och bli glad när de säger någonting vettigt. Blir de aggressiva är de dock

så ointelligenta att de inte förtjänar annat än att bli brända.

Raser: Elddrake, gyllene drake, frostdrake. Gammal eller uråldrig.

ÖDESVERKSTÄLLAREN

Beskrivning: De drakar som utsetts att verkställa ödets gång har en tung roll och de som oftast figurerar i äventyr tillsammans med människor. Hur de är som personligheter styrs ju naturligtvis av vilken roll de har i Ödets univeriella garn. Somliga kan vara bestämda att ödelägga hela riken, medan andra kan vara ödesbestämda att föra magiker eller flickebarn till toppen av makten.

Rollspel: Varierar enormt. Oftast är de dock mycket medvetna om att de har en viktig uppgift att lösa och de är därför ganska försiktiga i sitt agerande. De talar aldrig om för de inblandade människorna exakt vad som är i görningen, utan dyker upp/låter sig kallas i kritiska situationer för att lösa sin uppgift, för att sedan försvinna lika snabbt igen.

Raser: Alla raser av alla åldrar. Främst dock de mer kraftfulla, d. v. s. gamla och uråldriga gyllene drakar och kaosdrakar.

RASERNAS SYN PÅ DRAKAR

De olika raserna som förekommer i *Drakar och Demoners* värld ser på drakarna på olika sätt beroende på deras kultur och deras erfarenheter av drakar och hur drakarna ser på dem. Nedan presenteras de vanligaste varelsernas åsikter. Givetvis finns det alltid enstaka grupper som avviker från den gängse uppfattningen.

MÄNNISKOR

Det är människoraserna som satt den gängse "standarden" på hur drakar uppfattas, och de beskrivningar som finns i denna bok speglar deras synsätt. Skulle boken ha skrivits av en alv eller dvärg skulle drakarna förmodligen ha beskrivits helt annorlunda. Inom människorasen finns det dock så många olika kulturer att det är näst intill omöjligt att ge en definitiv bild av hur människorna ser på drakarna. Generellt stämmer den dock ganska väl överens med vad som sägs i denna bok.

Sjöfarande folkslag hyser ett särskilt agg till havs- och stormdrakar, medan jordbrukande kulturer fruktar elddrakarna mer än allt annat. Folk som lever i polartrakterna kommer stundtals i kontakt med is- och frostdrakar och betraktar dessa ömsom som gudomar, ömsom som de onda makternas utsända. I bergstrakter är de ytterst sällsynta jorddrakarna speciellt fruktade. Gyllene drakar vördas generellt världen över som symboler för styrka, visdom och mod.

Det är inte alls ovanligt att isolerade människokulturer skapar kulter runt en relativt närboende drake, dels för att blidka hans fåfänga och rädda sina egna skinn, dels naturligtvis på grund av drakarnas enorma, närmast gudalika krafter. Det är också främst i sådana kulturer som Drakmästare har sina starkaste fästen, där de relativt enkelt kan manipulera människornas vidskeplighet och få total kontroll. Hur denna "gudadyrkan" yttrar sig varierar, liksom drakens upphetsning över uppvaktningen.

Vid ett fåtal tillfällen har det hänt att äldre drakar frivilligt sökt sig till människorna för att dela med sig av sin visdom, men då har oftast någon äregirig, klåfingrig, hagalen drakdödare kommit emellan och omintetgjort de ädla syftena.

ALVER

Alverna betraktar drakarna på olika sätt. De föraktar och fruktar de destruktiva drakarna som utan eftertanke skövlar världen då detta går helt stick i stäv med deras egen intima förknippning med naturen och dess själ. De anser att drakarna visar förakt och vanhelgar skapelsen när de bränner ned städer, skogar och byar. Däremot ser de upp till och respekterar de drakar som visar sin visdom och försöker skapa en rikare tillvaro för sig själva. De går dock aldrig över till att dyrka drakarna och betraktar de flesta av dem som svekfulla kreatur.

Drakarna å sin sida visar ömsesidig fruktan och respekt för alverna, som på grund av sina långa liv åtminstone kan uppnå en visdom som närmar sig drakarnas. Medan yngre, våldsammare drakar bemöter detta med brutal styrka, strävar gamla och uråldriga drakar oftare efter att utnyttja detta för sina egna syften, dvs. för att lära sig mer. Ett hundra år långt samtal med en enda alv ger mer än tusen år med hundra olika människor.

Trots allt detta är drakmagiker ytterst sällsynta bland alverna, och Drakmästarna av alvhärkomst kan räknas på en stympad mans fingrar. I så fall har det rört sig om maktgalna högalver som utnyttjat en klensint drake för sina egna ändamål.

Alver med nära anknytning till de respektive drakrasernas element har som regel bättre relation till dessa än till övriga drakraser, dvs. grottalver har "lättare" för jorddrakar än för elddrakar, gråalver blir ytterst sällan attackerade av havsdrakar, frostalver har vissa kontakter med åtminstone isdrakarna, osv.

DVÄRGAR

Dvärgarna har alltid varit i intensiv konflikt med drakarna. Sedan de skapades har dvärgarna varit ansatta av drakar som har velat komma åt deras grottor, deras gruvor och framför allt, deras skatter. I början gjorde dvärgarna försök till förhandlingar och förlikningar, vilka gick utmärkt, men eftersom drakarna systematiskt bröt alla löften som svors på drakspråket gick det illa för dvärgarna. Då insåg dvärgarna att våld skall bekämpas med våld och sedan dess kan en drake knappast passera i närheten av en dvärgastad utan att bli anfallen av kraftiga styrkor.

Dvärgarna skyr drakar och betraktar dem som giriga, förstörelseälskande kreatur. Om en dvärg hör att drakar

nämns svär han och förbannar dem. Ingenting i världen skulle kunna få dem att ändra sin uppfattning. En dvärg vars liv räddades av en drake skulle vara övertygad om att draken gjort så enbart för egen vinnings skull. Om några dvärgar upptäcker en drakes boning samlar man alltid ihop de bästa elitkrigarna som beger sig till grottan för att dräpa draken, något som de inte lyckas med alltför ofta. Ändå är dvärgarna ett av de få folkslag som drakarna fruktar, just på grund av deras stora erfarenhet av drakstrid och deras för ändamålet speciella vapen.

Drakarna, oavsett ålder och ras, hyser samma oförsonliga hat mot dvärgarna, som en gång i tiden (enligt drakarna) stal deras hemligheter, elden, berget och girigheten. Även en uråldrig gyllene drake av den mer eftertänksamma, lugna typen ser enbart röda skägg om en dvärgusling kommer i dess närhet.

HALVLÄNGDSMÄN

Dessa små fredliga varelser stöter inte alltför ofta ihop med drakarna eftersom de inte är särskilt äventyrliga av sig, även om det händer att drakarna hemsöker även deras hemtrakter. Halvlängdsmännen betraktar i allmänhet drakarna som elaka, illvilliga monster som lever för att bränna och skövla. Vissa av dem har dock själva träffat drakar (fast det gäller bara de extremt äventyrliga) och är av en annan uppfattning.

Det går rykten bland drakarna att halvlängdsmännen är sluga, illvilliga, giriga tjuvar, men å andra sidan är de för menlösa att bry sig om så länge de inte kommer i närheten av drakskatten.

ANKOR

Inte heller ankorna har något direkt högfrekvent samröre med drakarna. De ser dock i allmänhet drakarna som hemska monster som inte tillför världen särskilt mycket positivt.

SVARTFOLK

Svartfolk är inte särskilt intelligenta eller civiliserade vilket kanske till viss del speglar sig i deras syn på drakarna. De är enormt rädda och hyser respekt för drakar av den större storleken eftersom dessa är både större, starkare och farligare än de själva. Om de är många och draken inte är alltför stor ger de sig kanske på den. Attacken brukar dock avbrytas ganska plötsligt när de inser att draken faktiskt kan spruta eld.

Drakarna å sin sida känner ett slags överseende, medlidsamt förakt mot de korkade svartfolken, som aldrig tillfört vare sig drakarna eller övriga världen särskilt mycket. Svartfolken har aldrig varit kända för att samla stora skatter av sköna konstverk och välsmidda smycken, så inte ens detta brukar vara tillräckligt för att motivera ett angrepp. Om en svartfolksstam på ett eller annat vis kan tjäna drakens syften, t. ex. genom att starta krig mot dvärgarna, stjäla dvärgarnas skatter, utvidga drakens grotta eller utvinna ädelmetaller, kan det dock rent av hända att draken allierar sig med dem, ett tag åtminstone, tills de inte längre fyller någon funktion. Då gör draken processen kort med dem och får sig åtminstone ett gott hånflin när han ser de vettskrämda stackars svartkrypen springa för sina liv. De brukar nöja sig med detta — de varken luktar eller smakar särskilt gott som döda.

TITANER

Titaner och drakar hyser ett slags hatkärlek till varandra, dels eftersom de är väldigt lika varandra till sinnelaget, dels eftersom de gärna uppehåller sig i likartade miljöer — slott och borgar i högländta, avlägsna, karga trakter. Titanen med sina omfattande magiska kunskaper och enorma styrka är också en av de få varelser som utgör någon egentlig utmaning för en drake. Vid ett fåtal tillfällen har det hänt att titaner lärt sig behärska drakmagi, och legenderna berättar till och med om att det i urtiden fanns Drakmästare bland titanerna, i sanning de mäktigaste humanoider som någonsin levat.

DRAKKULTER

I primitiva kulturer i *Drakar och Demoners* värld har det på ett antal platser uppstått kulter som har dyrkat drakarna som gudar. Oftast har deras dyrkan varit fixerad vid en särskild drake som bott i området och som varit ovanligt kraftig, mäktig och respektingivande. Vanligtvis har detta varit ett gyllene drake, som p. g. a. sitt utseende ansetts vara gudomlig. Ibland har dock deras dyrkan blivit mer allmän och kommit att omfatta alla drakar. Drakkulter brukar vara ganska bestialiska och blodiga och ofta innefattas offer/mutor i den religiösa rutinen. Man använder sig av drakmasker m. m. för att skapa rätt stämning. Däremot brukar man undvika avgudabilder då man faktiskt ser guden ibland.

Drakmagiker brukar ibland spela på dessa kulter och använda dess anhängare för sina egna fördolda ändamål.

DRAKARS RELATION TILL VARANDRA

Drakar är av naturen enstöringar och om man bortser från ljusdrakarna händer det ytterst sällan att drakarna "umgås" eller ens träffar varandra. Om det händer, av en slump eller av medvetenhet, brukar mötet oftast resultera i en våldsam envig högt ovan molnen, tills den ena draken flyr eller dör. Beteendet påminner mycket om det hos två katter när de möts — efter att ha betraktat varandra några minuter, testat den andres vaksamhet och styrka, cirklat runt varandra med några enstaka, kraftlösa utfall, bröstat upp sig och vrålat några gånger ryker de ihop i ett våldsamt slagsmål som oftast får ett ganska snabbt slut då den ene flyr eller, mer sällsynt, dör.

Om drakar normalt sett är fientligt inställda mot varandra gäller detta dock speciellt de som tillhör varandras motsatta element. Elddrakar och vattendrakar är näst

intill dödsfiender, liksom luft- och jorddrakar, värme- och kölddrakar och, framför allt, ljus- och mörkerdrakar. Eftersom de lever i så totalt skiljda miljöer är det dock extremt ovanligt att de möts, men när det sker slutar det i våldsamma bataljer med gigantiska elementariska urladdningar som följd. De motsatta drakarnas andningsvapen och inneboende förmågor tar ut varandra till mångt och mycket, så oftast vinner den som äger den större fysiska styrkan.

Gentemot lägre drakar visar de högre drakarna ingen som helst respekt, och skulle en högre drake stöta på en lägre drake kommer den förmodligen att använda sina besvärjelser och totalt överlägsna intelligens för att förvirra den totalt under några minuter och därefter bita huvudet av den. De äter aldrig lägre drakar utan nöjer sig med att leka lite med dem och sedan döda dem och lämna kadavret åt maskarna.

Överlevnadsaspekten

Drakar är naturliga, verkliga varelser som inte kan leva av luft och kött allena. För att säkra sin ras fortbestånd krävs det trots allt att de ses ibland, en enda gång per livstid när draken börjar bli gammal, uppåt 3-4.000 år. Dessa möten resulterar i mellan tjugo och fyrtio stycken ägg som ruvas lika länge som en normal människas livstid, fyrtio–femtio år. Under denna tid är drakhonan om möjligt ännu mer livsfarlig än normalt, hon sover inte en sekund under ruvningstiden och har fördubblat värde på Upptäcka fara. Den långa vakna ruvningstiden anses vara en av orsakerna till att drakar sover så mycket i övrigt.

Drakäggen är omkring en halvmeter i diameter med ett läderartat, segt, tjockt skal. När drakungarna kläckts försvinner de tämligen omgående ut i världen, men ligger mycket lågt de närmsta två-tre åren, tills de vunnit tillräckligt mycket styrka för att klara sig själva. De växer ofantligt fort dessa första år och är extremt försiktiga, går aldrig i öppen strid med någon utan livnär sig på försvarslösa vildhästar, bergsfår, klippgetter och rovfåglar. De är utpräglade nattjägare och utnyttjar de få fördelar de har på ett så tidigt stadium, nämligen den superba synen, luktsinnet och flygförmågan.

Det största hotet mot drakungarna är andra drakar, högre som lägre, vilka inte vill ha konkurrens respektive är hungriga.

Drakråden

Legenderna talar mycket om att det i urtiden hölls så kallade drakråd där drakarnas äldste samlades och talade i årtionden om tillståndet i universum och hur man skulle upprätthålla balansen. Dessa rådslag kunde omfatta hundratals högre drakar av alla raser utan någon blodsspillan. Drakarna utbytte erfarenheter och sammanfogade med alvers hjälp otroligt potenta magiska föremål och artefakter med syftet att förena och sammanbinda draksläktet.

Men numera verkar det som om denna draksämjans tid är förbi, och ingen nu levande människa, åtminstone, vet att skildra ett sådant rådslag. De allra äldste bland alverna bär med sig dem som vaga minnesbilder från sin ungdom och sörjer mest den tid av moraliskt förfall som drabbat drakarna sedan dess. Somliga av de omtalade drakföremålen finns dock kvar, trots att de tappat i styrka och förlorat den respekt de en gång visades av drakarna.

Stundtals kan man dock på högt belägna, ensliga bergstoppar, skåda hur halvdussinet gigantiska silhuetter avtecknar sig mot kvällshimlen och skenet från en vårdkase i mitten, väldiga kroppsmassor med bakåtsvepta vingar och infällda klor, uråldriga drakar som ljudlöst debatterar världens gång under temat "Det var bättre förr...". Dessa kortvariga vapenvilor kan dock på intet vis mäta sig med de fantastiska drakråd som de äldste bland alver vet att beskriva, och resultatet av dem är heller inte mer än vatten värt för de humanoida folken.



HÖGRE DRAKAR

De högre drakarna är de som oftast blir föremål för de fantastiska historier och legender som berättas i *Drakar och Demoners* värld. De betraktas oftast som ytterst mystiska och i vissa fall magiska. Det är ju trots allt ett mycket begränsat antal människor som verkligen känner till de högre drakarnas levnadsvanor och mentalitet.

UTSEENDE

Drakars utseende skiljer sig ganska mycket mellan de olika raserna, men de har vissa gemensamma, karakteristiska drag. För det första är de, med vissa undantag, enorma, normalt 15–20 meter långa, men de största kan bli ända upp till 40–50 meter.

Den ödlelika kroppen täcks av skimrande, stålhårda fjäll som står emot de flesta kända element, och under fjällen skyddas draken ytterligare av ett mycket segt och svårgenomträngligt skinn. Buken saknar oftast fjäll, men har i bland ett "skattpansar", juveler och mynt har växt fast i huden på buken. Skattpansaret är ofta (50% av fallen) inte heltäckande utan lämnar en eller flera små blottor.

Alla högre drakar har fladdermusliknande vingar vilka ger dem en utomordentligt god flygförmåga. För att stabilisera sig i luften har de långa, kraftiga svansar som dessutom utgör ett formidabelt vapen; dels kan svansspetsen användas att rikta våldsamma snärtar med, dels kan hela svansen användas för att svepa omkull allt som försöker närma sig draken bakifrån eller från sidan.

Det kraftiga, kilformade huvudet sitter i änden av en lång hals som också skyddas av fjällpansar. Käkarna är fyllda med rader av sylvassa tänder som med lätthet sliter sönder den tappraste krigare om bettet bara träffar. På sidan av det långsmala huvudet sitter ellipsformade ögon vilka sällan har mer än en färg. Vanligtvis är de starkt röda eller har en blixtrande röd-gul färg som påminner många människor om de berättelser som de hört om Infernos evigt brinnande eldar. Många drakraser har ett eller flera mer eller mindre vassa horn.

Alla drakar har fyra ben med kraftiga klor. Tillsammans med andningsvapnet och bettet utgör kloattackerna drakens främsta naturliga vapen.

Drakar blir fullvuxna ganska tidigt (relativt sett), men slutar aldrig helt att växa varför drakar som uppnår en hög ålder kan bli ofantligt stora.

UPPTRÄDANDE

Näst efter sin storlek och slagstyrka är drakarna mest berömda för sin enormt högt stående intelligens. Drakarna är de äldsta levande väsena i *Drakar och Demoners* värld och de äldsta är så gamla att de nästan minns hur människan skapades. Därför besitter de ofantliga kunskaper och en visdom oförståelig för människor. De har en förkärlek för ordlekar, gåtor och annat som utmanar deras, eller deras motståndares, intellekt. Detta av den anledningen att sinnets, kunnandets och intelligensens utmaning är den enda riktiga utmaning de kan få. De kan kämpa mot sina motståndare i dylika gissningslekar i dagar om motståndaren är värdig deras uppmärksamhet istället för att kämpa med fysiskt våld eftersom de vet att de, mer eller mindre, är oövervinnerliga. De mindre renhåriga drakarna använder sig av tankeläsning i sådana kamper, medan de 'goda' accepterar sitt öde om de skulle förlora (därmed inte sagt att motståndaren lämnar grottan med livet i behåll, om någonsin).

Många drakar är dessutom enormt fåfänga och älskar att bli smickrade. Därför är det alltid bra att svara inställsamt, snällt och ge draken komplimanger i stället för att inte svara alls eller vara uppnosig eller vresig. Sådana fasoner brukar bestraffas å det grövsta. Drakar tål inte förolämpningar.

Under större delen av sitt liv ägnar sig drakarna åt att samla på sig enorma skatter av guld, ädelstenar, magiska föremål och andra dyrgripar (konstverk, rustningar, vapen av ädla metaller, o. s. v.) Dessa föremål samlar de i de grottor där de bor (drakgrottorna tillägnas ett helt kapitel senare i den här boken) i vilka de bildar enorma skatthögar som draken vilar på när den inte är ute och bränner, förstör och plundrar befolkningen i området närmast sin grotta.

Många drakar älskar att härja och förstöra, särskilt mänskliga boningar och boningar som tillhör andra 'goda' humanoida raser. Ibland accepterar de ofantliga lösensummor för att lämna ett område ifred, vilket de givetvis inte gör till slut i alla fall. En drake tycker lika lite om att vara sysslolös som en människa.

Drakar är kalla och beräknande, enormt sluga och uppfinningsrika. Att försöka lura en drake är enormt svårt och skulle man lyckas så inser draken förr eller senare att denne blivit lurad och då brukar de sällan bli särskilt glada. De brukar känna sig enormt kränkta, eftersom deras intelligens blivit överträffad av en lägre stående varelse och då finns oftast inte något annat alternativ än en gruvlig hämnd.

Drakarna är dock inte alltid ute och härjar, utan större delen av sitt liv tillbringar de i sina grottor med att sova liggandes på sina skatthögar.

FÖRMÅGOR

De flesta av drakens sinnen är fantastiskt välutvecklade, särskilt synen, hörseln och luktsinnet. Drakar ser perfekt såväl i mörker som ljus och har en synskärpa som är många gånger bättre än falkens. De kan utan problem känna igen en persons anletsdrag på 1.000 meter avstånd.

En drake kan med sitt suveräna luktsinne identifiera varje varelses ras, kön, ålder och fysiska status inom 30-40 meter. De har också ett slags sjätte sinne, populärt kallat draksinne, som gör att de, om de av någon

anledning skulle förlora sina övriga sinnen, ändå kan bestämma riktiningen till en individ med en sådan exakthet att det är möjligt att avfyra en eldkon.

En drake kan vara en ytterst skräckinjagande varelse, vilket avspeglas i deras förmåga att Skräckslå. När den försöker skräckslå någon tornar den upp sig, blottar tänderna, väser och frustar rök, lägger öronen bakåt och kisar med ögonen. Ointelligenta varelser (ridhästar, vakthundar, spiriti familiarii, etc.) flyr automatiskt inför detta hot, medan intelligenta varelser måste slå på Skräcktabellen.

DRAKARNAS ANDNINGSVAPEN

Alla högre drakar har ett andningsvapen på ett eller annat vis knutet till det element de ursprungligen härstammade ifrån. För elddrakar rör det sig om eldkvastar, för mörkerdrakar om mörkerkoner, för ljusdrakar om ljusknippen, etc. Oftast är spridningen av andningsvapnet konisk, d. v. s. det sprids snett ut från drakens käftar. I beskrivningen av respektive ras anges vilken räckvidd vapnet har. För att få fram hur brett och högt det är vid basen (där det slutar), dividera räckvidden med 5. Ett andningsvapen som når 50 meter är alltså tio meter brett och tio meter högt där det slutar (vilket innebär 5x5 meter på 25 meters avstånd). Alla som befinner sig inom andningsvapnets täckning tar samma skada (man slår bara ett anfallsslag och applicerar skadan på alla som befinner sig inom det angivna området).

DE ÅTTA RASERNA

"Åtta raser för åtta element", berättas det i inledningen. Drakarna kan alltså delas in i åtta familjer; elddrakar, vattendrakar, ljusdrakar, mörkerdrakar, värmedrakar, kölddrakar, jorddrakar och luftdrakar. Alla dessa åtta familjer har ett stort antal medlemmar och är ganska intimt knutna till sitt element på ett eller annat sätt, men har i tidernas begynnelse mer eller mindre brutit med dessa (se inledningen) och därför har de inte alls samma förhållande till sina respektive element som elementarvarelserna (se *Drakar och Demoner Monster*). Inte heller är de högre drakarna att betraktas som magiska, även om deras natur bitvis är sådan.

DRAKBESKRIVNINGARNA

Alla drakar beskrivs enligt samma mall, samma som finns i grundreglerna och i *Monster*. Grundegenskapsvärdena skall modifieras med åldersmodifikationerna i slutet av detta kapitel. SL får därefter modifiera dem enligt eget tycke uppåt eller nedåt.

Det värde som anges på "Besvärjelser" anger dels drakens FV i Falsk *och* Sann Drakmagi, dels drakens skicklighetsvärde i de besvärjelser den behärskar. För att se om en drake behärskar en viss besvärjelse, slå 1T20; är det lägre än värdet vid "Besvärjelser" så behärskar draken den besvärjelsen (givetvis måste värdet också vara högre än besvärjelsens skolvärde). Om draken behärskar andra magiskolor än Drakmagi anges detta speciellt. Draken behärskar alltid samtliga tillgängliga allmänna besvärjelser till angivet Skicklighetsvärde.

Vid "Skattpansar" anges hur stor chans det är att draken har skattpansar och därmed +4 på sin abs på buken.

Om draken sover har den −10 på sitt FV i Upptäcka fara, men det skall otroligt mycket till för att överraska en sovande drake. Se kapitlet om Drakhålor.

Om inget annat anges vid de naturliga vapnen används full SB, utom för andningsvapnen.

- I rubriken INT-baserade färdigheter ingår färdigheterna Läsa/Skriva och Tala främmande språk, Spåra, Värdera, Administration, Alkemi, Astrologi, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Läppläsning, Räkning, Schack & brädspel, Språkkunskap, Spå väder, Zoologi, Örtkunskap och Överlevnad. Det FV som anges har draken i samtliga dessa färdigheter, modifierat med den tärningskod som anges i Åldertabellen i slutet av detta kapitel.
- I de SMI-baserade färdigheterna Hoppa, Klättra, Smyga, Avväpna och Simma har drakar alltid samma FV som sin SMI.
- I de KAR-baserade färdigheterna Bluffa, Köpslå, Övertala, Muta och Skådespeleri samt i de PSY-baserade färdigheterna Buktala, Hasardspel och Känna magi (Drakmagi) har drakar alltid samma färdighetsvärde som sin PSY.

Om du skulle behöva ett FV för någon av de färdigheter som inte anges i beskrivningen, utgå från den grundegenskap som färdigheten är baserad på. Ta baschansen (se sid I-29) och slå den tärning som anges i Ålderstabellen i slutet av kapitlet. Lägg ihop resultaten för att få drakens FV.

ELDDRAKAR

Elddrakarna utgör större delen, kanske tre fjärdedelar, av det totala drakbeståndet i *Drakar och Demoners* värld. I den här familjen finns alla de klassiska drakarna som brukar figurera i legenderna. Det är elddrakarna som sprutar de fruktade eldkvastarna och ödelägger hela landsbygder med sin många gånger obarmhärtiga framfart. De är för många den enda draktyp som existerar, eftersom de övriga drakarna är så fåtaliga och de som någon gång under sitt liv har sett en drake och överlevt har oftast stött på en elddrake.

Elddrakarnas främsta vapen är som sagt eldkvasten. En eldkvast tänder eld på allt brännbart inom räckvidden (bågar, kläder, sköldar, träd, o. s. v.) och resultatet brukar bli minst sagt förödande. Det enda som effektivt skyddar mot eldkvasten är sköldar och rustningar med stark magi, mithrilrustningar och rustningar av drakfjäll.

I familjen elddrakar ingår elddrake, gyllene drake och kaosdrake.

ELDDRAKE

Elddraken brukar kallas för drakarnas fader och anses av de lärde vara den urtyp från vilken de andra drakraserna har utvecklats.

För att vara högre drakar äger elddrakarna ganska begränsade kunskaper inom drakmagin, men i gengäld är de enormt smidiga och snabba även för att vara drakar. De trivs överallt förutom i de allra kallaste och varmaste områdena och lever alltid i avlägsna grottor. För att hålla eventuella inkräktare på avstånd och för att på ett tydligt sätt hävda sitt revir brukar de med jämna mellanrum söka av den närmaste omgivningen och bränna allt som verkar hotfullt eller som kan ge inkräktare skydd.

Utseende: Elddrakarnas kropp täcks nästan helt av rödglänsande fjäll, stora som en handflata, endast den ljust gula, mjuka buken är bar såvida den inte har skattpansar. Som fullvuxna är de över tio meter långa och tre meter höga, svansen oräknad, den adderar ytterligare ungefär tio meter. Vingarna har en spännvidd på över tjugo meter och är även de röda till färgen, men i motljus tränger ljuset igenom det tjocka skinnet och färgar dem röd-oranga.

Längs hela ryggen ända ut till den yttersta svansspetsen löper en lång taggig benrad vars spetsar är täckta med gift. Deras sneda gula tänder är små, hårda och vassa. Vanligtvis är ett par av hörntänderna mycket större än de övriga tänderna och påminner därför till utseendet nästan om ett par betar. Mellan och över de tätt sittande tänderna spelar den långa, smala och ytterst sträva tungan intensivt, särskilt när draken av någon anledning har blivit upphetsad. Ögonen är helt röda och saknar pupiller. De ger ett intryck av makt, grymhet, självsäkerhet och på samma gång vansinne. På huvudet sitter även två mycket spetsiga bakåtstrukna horn, vilka är mer dekorativa än praktiskt användbara.

Uppträdande: Elddrakarna utgör arketypen för hur drakar uppträder. Följaktligen passar de flesta elddrakar någorlunda in på beskrivningen som ges i den här bokens inledning. Elddrakarna är dock oftast mer benägna att ta till våld och förstöra för nöjes skull än de flesta av sina släktningar. Elddrakar använder sällan de mer avancerade formerna av drakmagi eftersom de inte betraktar magi som något särskilt statusfyllt. Det kan till och med vara så att de ser ned på dem som fördjupar sig alltför mycket i drakmagins mysterier.

När draken blir gammal är risken stor att den slutar härja och drar sig tillbaka till sin grotta där den lägger sig till ro på sin skatthög för att njuta av dess innehåll eftersom den förlorar mycket av den enorma smidighet som den tidigare ägde.

Förmågor: Taggarna som löper längs ryggraden utsöndrar ett nervgift (se sidan II-51) med STY 10. Den kroppsdel som drabbas av giftet blir förlamad inom en timme och förlamningen håller i sig i 1T4 veckor. Alla som träffas av en Svanssnärts-attack löper 75% risk att träffas av en tagg. Elddrakar är immuna mot alla former av naturlig hetta och eld.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	100
STO	100
FYS	35
SMI	22
INT	19
PSY	23
KP	68
SB	+6T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	26
Bett (1T8, halv SB)	26
Stångning (1T8)	22
Svanssnärt (1T4)	24
Eldkvast (10T10, 50 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
INT-baserade färdigheter	16
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/15

Förflyttning: L14/F52
Naturligt skydd: Kropp: 10, Buk: 5, Vingar: 1
Skattpansar: 50%

GYLLENE DRAKE

De gyllene drakarna är drakarnas herrar, störst, mest magnifika och imponerande, men samtidigt de mest ovanliga av elddrakarna. Detta beror på att de lever mycket längre än de övriga drakarna, men trots det endast parar sig en gång under sin livstid, vilken är oändlig, sett ur mänskligt perspektiv. De lever mycket ensligare än elddrakarna, i trakter där ingen människa någonsin satt sin fot, men de undviker, precis som elddrakarna, extremt varma och extremt kalla klimat.

Utseende: Utseendemässigt påminner de gyllene drakarna mycket om elddrakarna, med den skillnaden att de är betydligt större och kraftigare. Detta minskar givetvis deras rörelseförmåga och smidighet kraftigt, men de kan inte på något sätt sägas vara klumpiga. Dessutom är deras eldkvast betydligt kraftigare och har längre räckvidd än elddrakens vilket gör att de blir betydligt farligare motståndare i öppen strid än elddrakarna. De gyllene drakarnas fjäll har en gulskimrande, metalliknande färg som påminner om den hos guld (därav namnet). De har en mycket blank yta och därför speglar sig ljuset i dem på de mest fantasieggande sätt. Vingarna ser även de ut att vara överdragna med guldstoff vilket ytterligare bidrar till det sagolika intrycket. Deras estetiska utseende har gjort att de ofta blivit föremål för skulpturer, målningar och berättelser. I vissa kulturer har den gyllene draken dyrkats närmast som en gud, och i vissa fall har det utnyttjats av draken. Ögonen är något ljusare och mer gulaktiga är elddrakens.

Uppträdande: Sin enorma kraftfullhet till trots är de gyllene drakarna betydligt mindre aggressiva än sina kusiner elddrakarna. Inte heller har de samma lust att huvudlöst kasta sig in i bataljer bara för dödandets och förstörandets skull. De är mycket fåfänga och intelligenta, vilket gör att de tycker om att smickras men de har lätt att genomskåda falska fraser och tomma ord vilket i sin tur gör att de inte nödvändigtvis är mer lättsmickrade än övriga drakar. Så långt det går använder de hellre magi än eld för att snärja sina offer eftersom de på det sättet både får bättre underhållning och betydligt mer att äta. Upptäcker de att de är verkligt hotade tvekar de dock inte ett ögonblick att använda kraftigaste tillgängliga medel.

Det är i mångt och mycket de gyllene drakarnas förtjänst att drakarna i legenderna inte enbart beskrivs som blodtörstiga och obarmhärtiga rovdjur. Visserligen är de egoister av sällan skådat slag och hyser ett måttligt intresse för vad lägre stående varelser så som människor, alver, dvärgar och svartfolk gör så länge det inte påverkar draken själv. Dessutom saknar de som sagt andra drakars extrema blodtörst och hunger. Då de gyllene drakarna är mer än väl medvetna om sin enorma överlägsenhet får man ofta möjlighet att förklara sitt ärende när man stiger in i drakhålan innan man blir grillad. Gyllene drakar hyser dessutom i större grad än övriga drakar en stor förkärlek för gissningslekar och intellektuella batäljer.

Förmågor: Se elddraken.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	150
STO	150
FYS	50
SMI	14
INT	23
PSY	23
KP	100
SB	+8T6

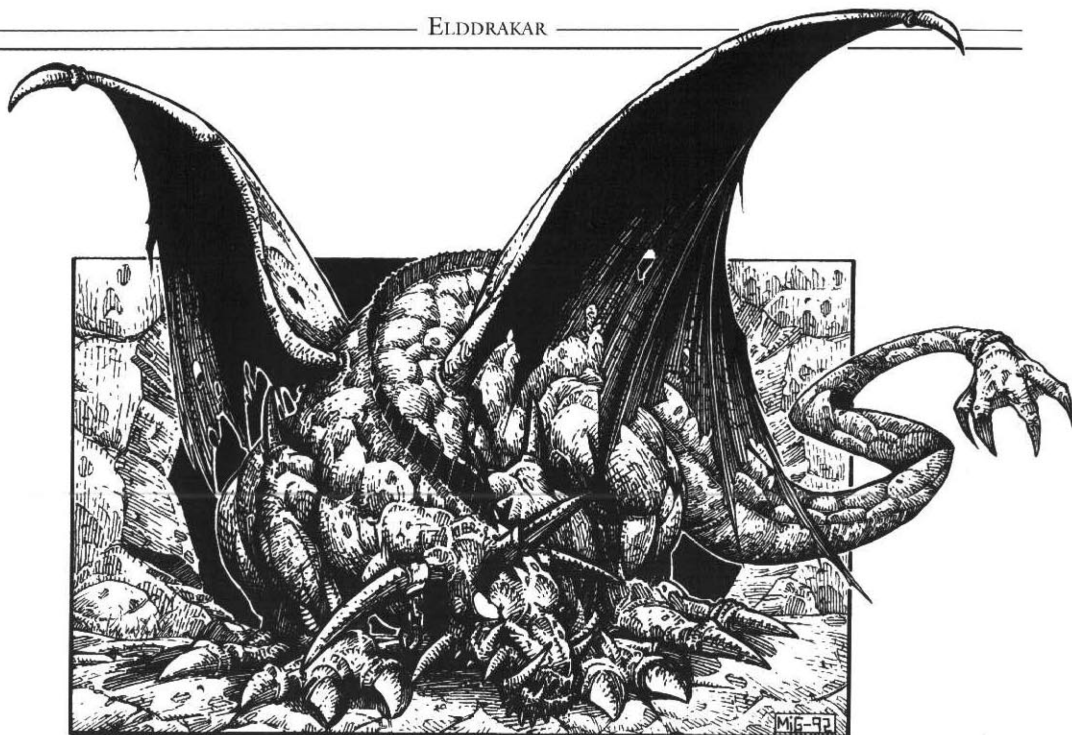
Färdighet	FV
Klor (1T8)	34
Bett (1T8, halv SB)	34
Stångning (1T10)	26
Svanssnärt (1T4)	32
Eldkvast (12T10, 75 m)	19
Finna dolda ting	20
Upptäcka fara	22
INT-baserade färdigheter	20
Besvärjelser	24
Elementarmagi	10
Mentalism	8
Skräckslå	0/20

Förflyttning: L12/F32
Naturligt skydd: Kropp: 12, Buk: 6, Vingar: 2
Skattpansar: 60%

KAOSDRAKE

Kaosdrakarna är de gyllene drakarnas direkta motsats om man ser till allmänt uppträdande och vad legenderna förtäljer. I dessa utmålas de som svarta monster från andra sidan. Oberäkneliga, lömska, ondsinta, blodtörstiga och obarmhärtiga kallas de dessa drakar som tack vare (eller p. g. a.) sin svarta färg fått sitt illaklingande namn då den intimt förknippas med kaos och dess ondskefulla varelser. De är dock drakar och existerar på samma villkor som de övriga drakarna, med alla styrkor och svagheter som detta innebär.

Utseende: Kaosdrakarnas utseende är minst sagt obehagligt och skräckinjagande. Deras fjäll skiftar i mörkblått och svart. Den blå färgen påminner om blånerad, glänsande metall, medan den svarta färgen är totalt svart och ljusabsorberande. Kaosdrakarnas största svaghet är deras bukar vilka är mycket mjuka och i princip aldrig utvecklar skattpansar. Vingarna påminner om fladdermusvingar och är täckta av en mjuk och tunn päls. De är ofta slitna och ser trasiga ut, men trots detta begränsas inte deras flygförmåga. Deras huvud pryds av åtminstone två kraftiga, sylvassa horn och från nacken



löper en kam av giftiga ryggfjäll ned mot svansens yttersta spets. Bakom de större hornen brukar det finnas mängder av små horn och deras fötter är försedda med klor lika vassa som ett nyslipat slagsvärd.

I deras käftar finns det enorma, betliknande huggtänder vilka är fruktansvärda vapen som på några få sekunder krossar vartenda ben i sitt offers kropp. Längst ut på svansen finns ofta en stor taggig, hård klump som till utseendet påminner om en spikklubba. De är dock inte lika snabba som de övriga elddrakarna. Deras ögon glöder intensivt röda och saknar pupiller. De utstrålar skoningslöshet och total blodtörst.

Uppträdande: Kaosdrakarna lever ungefär på samma sätt som de gyllene drakarna, men de har en betydligt mer sadistisk läggning. De anser våld mer underhållande än intellektuellt dravel, trots att de inte direkt saknar talang för dylikt, även om de är de av elddrakarna som är sämst på det. Förstörelse är visserligen ett stort nöje för dem, men inte alls lika stort som det är för elddrakarna. De njuter mycket mer av att genom lögner och svek plåga sina offer genom att på så sätt plötsligt ställa dem inför plågsamma men ytterst uppenbara, hemska och konkreta sanningar.

Det bästa de vet är när de till oändlighet kan pina ett totalt hjälplöst offer för att slutligen låta de dreglande käftarna sluka den stackars kraken. De är mycket skickliga magianvändare och använder gärna magin för att försvaga sitt offer innan de börjar plåga det på riktigt. Detta i kombination med deras vida kända blodtörst och utseende har gjort att de blivit legendvarelser som man hotar sina barn med om de inte äter upp sin gröt.

Förmågor: Se elddraken.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	**Typvärde**
STY	120
STO	110
FYS	44
SMI	13
INT	17
PSY	25
KP	79
SB	+7T6

Färdighet	**FV**
Klor (1T8)	28
Bett (1T8, halv SB)	28
Stångning (1T10)	22
Svanssnärt (1T8)	26
Eldkvast (12T10, 75 m)	19
Finna dolda ting	16
Upptäcka fara	21
INT-baserade färdigheter	14
Besvärjelser	30
Mentalism	15
Elementarmagi	15
Skräckslå	0/16

Förflyttning: L12/F40
Naturligt skydd: Kropp: 11, Buk: 4, Vingar: 1
Skattpansar: 5%

VATTENDRAKAR

Vattendrakarna är intimt förknippade med sitt eget element och kan i allmänhet vistas mycket länge under vattnet utan att hämta luft ovan ytan. Utseendemässigt påminner de mycket om elddrakarna, men deras fjäll är blåskimrande snarare än röda. De är är nästan lika stora som elddrakarna, och de äldsta exemplaren är till och med ännu större. De använder främst sina vingar för att "flyga" under vattnet, medan somliga vattendrakar har mindre vingar som mera fungerar som fenor. Det som främst skiljer de olika drakarna inom gruppen åt är deras storlek och hemvist. Vattendrakarna hör, liksom många av draksläktena, egentligen inte hemma i vår jordiska dimension utan förekommer endast här av misstag, vilket gör att de är oerhört ovanliga.

Istället för att spruta eld kan vattendrakarna spruta fantastiskt kraftiga högtrycksstrålar som åstadkommer mycket otäcka skador. Givetvis är det inte så att de ständigt har ett stort lager vatten i kroppen som räcker till hundratals vattenstrålar, utan endast till en eller möjligtvis ett par. Förutom den direkt fysiska skadan måste den som träffas av vattenstrålen slå ett motståndsslag mot strålens skada för att inte sköljas bort en sträcka motsvarande drakens STO/5 meter. Om personen då träffar ytterligare något hårt (exempelvis en vägg eller ett berg) tar den ytterligare skada.

HAVSDRAKE

Alla sjömäns fasa är de gigantiska havsdrakarna. Många är berättelserna om havsdrakar som slukat hela skepp med besättning och allt, därav kommer den enorma vidskepelse som förekommer bland sjömännen i *Drakar och Demoners* värld. De lever långt ut i de stora haven och har ofta sin boning i en grotta i ett undervattensberg vilken de ibland lämnar för att jaga. Deras boning måste dock ha tillgång till frisk luft då de inte kan andas under vattnet.

Utseende: Havsdrakens kropp är extremt avlång, nästan ormliknande, och täckt av blåskimrande fjäll. Den har en betydligt mycket längre hals än andra drakar och käkarna är obehagligt kraftiga. Käkarna är fyllda med stora huggtänder och små rakbladsvassa gaddar, om vart annat. Runt nacken löper en slags kam som påminner om övriga drakars ryggradskam. I pannan sitter två stycken ganska små horn, från vilka det ofta hänger sjögräs och liknande. Framför den sitter deras elaka, hungriga ögon. Ryggradskammens taggar är upp till ett par meter långa. Från den avlånga kroppen sticker det ut ett par enorma armar som slutar i fruktansvärt stora kloförsedda händer. Havsdrakens bakben är mycket mindre än frambenen då de normalt inte har någon direkt användning för dem.

Uppträdande: Om man möter en havsdrake ute på havet har den garanterat ingen som helst lust att diskutera någonting överhuvudtaget eftersom den förmodligen är mycket hungrig och sugen på mat. Träffar man den däremot i dess håla är chansen betydligt större att man får säga något innan man blir uppäten. Havsdrakarna är trots sin enorma storlek ganska fåfänga och väl medvetna om sin överlägsenhet, i varje fall i vattnet och har inte särskilt mycket emot att lyssna på de underlägsna varelsernas berättelser. Det händer ytterst sällan att en havsdrake ger sig upp på land eftersom deras rörlighet minskar (de saknar flygförmåga). De tycker om att samla på skatter från de skepp som de sänker och dessa lagras i skatthögen i grottan. Eftersom det som transporteras över vatten ofta är ganska värdefullt kan det finnas mycket intressanta saker i en havsdrakes skatt.

Förmågor: En havsdrake är extremt välanpassad till vattnets element och rör sig mycket smidigare och snabbare i vattnet än vad elddrakarna gör i luften. Genom att 'ta sats' från femtio meters djup kan de göra upp till femtio meter långa och tjugo meter höga hopp. Detta är en mycket effektiv taktik som havsdrakar vanligen använder för att slå sönder fartyg som den inte kan skada underifrån. Den kastar sig upp, slingrar ihop kroppen och störtdyker ned på fartyget för att bryta sönder det.

Alla drakens nedanstående färdighetsvärden halveras när den befinner sig på land eller i sin grotta.

Hemvist: 8, 13, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	110
STO	100
FYS	40
SMI	19
INT	18
PSY	24
KP	70
SB	+6T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	19
Bett (1T8, halv SB)	26
Stångning (1T8)	20
Svanssnärt (1T8)	20
Vattenstråle (6T10, 50 m)	19
Finna dolda ting	15
Upptäcka fara	18
INT-baserade färdigheter	15
Besvärjelser	20
Skräckslå	0/14

Förflyttning: L8/S70
Naturligt skydd: Kropp: 12, Buk: 5, Vingar: 0
Skattpansar: 10%



FLODDRAKE

I de större floderna som rinner genom ödemarkerna lever floddrakarna. Där livnär de sig som rovdjur på fiskar, dryader och andra eventuella badgäster. De har sin grotta någonstans i närheten, ofta med ingång från floden, mycket väl dold.

Utseende: Floddraken är kanske den svagaste av de högre drakarna då den både är liten och saknar farligt andningsvapen. Den är dock så ovanlig att många, när de väl stöter på den, inte förstår att det handlar om en riktig drake. Färgen på dess fjäll är skimrande blå, i vissa fall ljust grön och på undersidan mörkt havsblå. Den har en hals som i förhållande till kroppen är både lång och smal och längs den löper stora delar av den berömda ryggradskammen som är näst intill genomskinlig. I pannans mitt sitter ett ganska långt horn, varför den ofta felaktigt förväxlas med sjöormen om man bara ser huvudet ovanför vattenytan. Den har ganska små vingar som ger en begränsad flygförmåga och även klor och huggtänder är allt annat än enorma.

Uppträdande: Till sättet är floddraken mycket skygg. Den håller sig undan från folk och undviker att attackera humanoida varelser så länge detta är möjligt. Ibland blir de dock frestade och om de dessutom anar att det kan finnas ädla stenar med så händer det att de anfaller. Deras skatthögar är oftast ganska anspråkslösa, då de inte har möjlighet att plundra lika mycket som andra drakar. De är också villiga att diskutera och hänge sig åt intellektuella rävspel, då de är betydligt bättre på sådana än på att slåss.

Förmågor: Floddraken har ingen av havsdrakens förmågor, och dessutom halveras dess färdighetsvärden på marken eller i grottan.

Grundegenskap	Typvärde	Färdighet	FV
Hemvist: 7, 8, G		Klor (1T8)	15
Vanlighet: Mycket sällsynt		Bett (1T8, halv SB)	20
Antal: 1		Stångning (1T6)	10
		Svanssnärt (1T8)	18
STY	45	Vattenstråle (3T10, 15 m)	19
STO	40	Finna dolda ting	16
FYS	20	Upptäcka fara	19
SMI	21	INT-baserade färdigheter	10
INT	22	Besvärjelser	14
PSY	23	Skräckslå	0/5
KP	30		
SB	+3T6	**Förflyttning:** L12/F42/S35	
		Naturligt skydd: Kropp: 6, Buk: 3, Vingar: 0	
		Skattpansar: 5%	

LJUSDRAKAR

Familjen ljusdrakar är nära släktingar till elddrakarna då deras element är minst sagt intimt förknippade. De flesta ljusdrakarna är dock betydligt mycket mindre och mindre kraftfulla, och lever dessutom oftast kortare tid än elddrakarna.

Deras storlek kompenseras dock av att de har ett fruktansvärt vapen, ljusknippet. Ett ljusknippe består av ett antal blixtar vilka kan nå upp till 200 meter med stor precision. Varje ljusknippe innehåller 2T6 blixtar (varje blixt ger samma effekt som elementarbesvärjelsen BLIXT med en effektgrad som motsvarar drakens FYS). Alla som ser ljusknippet blir dessutom kraftigt bländade i 2T6 SR om de misslyckas med ett Normalt PSY-slag och inte är skyddade på magisk väg eller genom droger. För de bländade offren ter sig verkligheten helt svart, d. v. s. de får en känsla av att befinna sig i totalt kolmörker. Lyckas slaget och differensvärdet blir lägre än 5 blir offret delvis bländat och ser omvärlden i ett flimrande töcken och får därför –10 i CL på samtliga färdigheter.

LJUSDRAKE

Ljusdraken är den vanligaste av ljusdrakarna, och utgör större delen av ljusdraksbeståndet. Trots detta är de betydligt färre än t. ex. kaosdrakarna. Även ljusdrakarna söker sina boningar i avlägsna trakter på höga bergstoppar och de tar också gärna boningar i slocknade vulkaner. I dessa boningar kan man ibland finna ett dussintal drakar på samma ställe, vilka lever i en slags samhällelig gemenskap, något som är totalt unikt för draksläktet. De enskilda drakarna har dock alltid egna grottor.

Utseende: Ljusdrakarna blir som fullvuxna mer än sex meter långa från nos till svansspets och knappt 150 centimeter höga över ryggen. Deras vingar har en enorm spännvidd, men är ganska smala och ger dem en förvånande god flygförmåga, i luften är de utan tvekan bland de mest snabba och smidiga. Fjällpansaret är betydligt ljusare hos ljusdraken än vad det är hos elddraken och i mörkret sprider det ett varmt, gulaktigt ljussken som utan problem lyser upp hela drakgrottan. Detta är för draken en nackdel såtillvida att den lätt syns i mörker, men av många kulturer betraktas den dock som ett övernaturligt väsen (hur många icke-magiska varelser lyser i mörkret). Vanligtvis saknar ljusdrakarna både horn och enorma huggtänder utan är istället försedda med obehagligt vassa tänder. Deras ögon lyser, precis som fjällpansaret, med ett varmt, gult ljus. Skattpansaret består alltid av juveler och absorberar därför 2 poäng extra (dvs. 6 poäng).

Uppträdande: I likhet med övriga drakar söker sig ljusdraken till avlägsna platser där den kan få vara i fred. De är enormt förtjusta i ädelstenar och samlar på sådana snarare än ädla metaller, vapen och konstverk och därför kan man i deras boningar hitta högar med slipade, oslipade, infattade och gnistrande juveler. Deras förkärlek för ädla stenar gör att de ibland samarbetar och gör gemensamma attacker mot dvärg- och vättesamhällen som bryter ädla stenar för att förslava befolkningen och suga ut den. De följer i övrigt standardmallen för en drake men de har lättare att bli otåliga och ta till våld än de övriga raserna. Då de är förhållandevis 'svaga' ser de alltid till att hålla sig på ordentligt avstånd från eventuella fiender så att de på ett effektivt skall kunna använda sitt fruktansvärda ljusknippe. Därför är det sällan en lätt uppgift att försöka smickra eller berömma en ljusdrake då denne oftast varken vill eller kan höra vad man säger. Inte heller brukar de ge många chanser till förklaringar och undanflykter.

Förmågor: Deras ljusknippe når 200 meter med bibehållen precision (se i övrigt ovan och elddraken). Av de högre drakarna är de sämst på att bruka magi.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1-12 (endast i deras gemensamma samhällen)

Grundegenskap	Typvärde
STY	60
STO	62
FYS	19
SMI	22
INT	13
PSY	11
KP	41
SB	+3T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	13
Bett (1T8, halv SB)	17
Stångning (1T4)	10
Svanssnärt (1T4)	13
Ljusknippe (spec., 200 m)	19
Finna dolda ting	16
Upptäcka fara	18
INT-baserade färdigheter	10
Besvärjelser	5
Skräckslå	0/7

Förflyttning: L16/F60
Naturligt skydd: Kropp: 6, Buk: 2, Vingar: 0
Skattpansar: 75%

NOVADRAKE

Någon gång varje århundrade börjar plötsligt en ljusdrake, ung eller gammal, att växa oerhört snabbt. Från att ha varit en liten ljusdrake blir den inom loppet av några månader en novadrake.

Utseende: Novadraken är en ljusdrake som plötsligt börjar växa extremt snabbt och blir som 'fullvuxna' lika stora som vilken gyllene drake som helst, men deras vingar är enormt mycket större. Deras fjällpansar är kraftigare än ljusdrakens, men betydligt klenare än elddrakarnas, och lyser med en enorm kraft. När novadraken ger sig ut på nattliga flygturer lyser den på de platser där den passerar upp himlen som en mindre sol. Deras ögon lyser så starkt att de nästan verkar sakna färg. Novadrakarna har en kraftig ryggkam som påminnner om kaosdrakarnas, även den lyser med ett kraftigt sken. De har även horn som ligger bakåtstrukna, som hos elddrakarna, vilka det brukar blixtra emellan när de är på dåligt humör.

Uppträdande: Novadrakarna är olyckliga skapelser, dagsländor på drakarnas himmel och därför betraktas de av de andra drakarna som övernaturliga symboler. Därför ser de sig själva som överlägsna och utvalda att styra och ställa i drakarnas rike. De har i övrigt ungefär samma temperament och uppträdande som en ljusdrake. Det händer att en novadrake beslutar sig för att leda sina ljusdrakar i korståg mot övriga världen. Den ser det som sin plikt att hjälpa ljusdrakarna att skaffa stora skatter och sätta respekt i omvärlden.

Förmågor: Novadrakens ljusknippe fungerar på samma sätt som ljusdrakens, med den skillnaden att det är betydligt kraftigare då det utslungar dubbelt så många blixtar (4T6). Man måste slå ett Svårt PSY-slag för att inte bländas av ljusknippet. Dessutom lyser novadrakarna i sig själva så stark att om man tittar på en novadrake måste man lyckas med ett Normalt PSY-slag för att inte bländas (om man inte är skyddad genom magi eller droger). Novadrakarna är som sagt med drakars mått mätt endast dagssländor. De är fullvuxna vid 2 månaders 'ålder' och de börjar bli utbrända vid ungefär 2 års ålder. När de har nått en ålder av 3 år drar de sig tillbaka in i en avlägsen grotta och avslutar sitt liv med att explodera i en enorm ljuskaskad vilken brukar kunna ses på flera hundra mils avstånd.

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	140
STO	140
FYS	34
SMI	15
INT	16
PSY	15
KP	87
SB	+8T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	22
Bett (1T8, halv SB)	20
Stångning (1T6)	12
Svanssnärt (1T8)	20
Ljusknippe (spec., 250 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	23
INT-baserade färdigheter	18
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/18

Förflyttning: L13/F60
Naturligt skydd: Kropp: 8, Buk: 4, Vingar: 1
Skattpansar: 75%

MÖRKERDRAKAR

Mörkerdrakarna är de drakar som skiljer sig mest från den gängse bilden av drakar. De har egentligen inget synligt utseende då deras kroppar omges av ett slags självutstrålat mörker. Det kan beskrivas som att deras kroppar absorberar ljus, vilket gör att deras konturer blir otydliga och ibland är det mer eller mindre omöjligt att urskilja dem, särskilt i mörker. Egentligen hör inte dessa mäktiga varelser hemma i vår jordiska dimension utan de uppenbarar sig bara på de platser där portaler till mörkrets hotfulla dimension av någon anledning öppnats.

Mörkerdrakarna sprutar inte eld utan koncentrerat fysiskt mörker som formar en kolsvart kon genom luften (för enkelhetens skull kallas deras förmåga nedan för mörkerkon). Mörkret exploderar omedelbart vid beröring med materia och orsakar enorma skador. Alla mål som träffas av mörkerkonen tar skada. Skadan är ett antal T6:or lika med målets STO, dock ej mer än drakens FYS (ju större de är desto mera sprängs de). Alla rustningar skyddar normalt, men deras abs sänks med ett för varje poäng de absorberar, alltså är de förmodligen förstörda när den andra attacken kommer.

Mörkerdrakarna är dessutom de absolut främsta besvärjelseanvändarna av samtliga drakar.

MÖRKERDRAKE

Detta är den vanligaste formen av mörkerdrake som också fått ge namn åt släktet. De dyker nästan aldrig upp i människors liv, annat än om någon klåfingrig magiker gjort något fånigt snedsteg.

Utseende: Mörkerdrakarna utstrålar ett slags personligt mörker som gör det väldigt svårt att urskilja deras anletsdrag och former. Fjällen är hårda som sten och vissa av dem består av fysiskt mörker, vilket gör det ytterst riskabelt att angripa en mörkerdrake. De är till storleken och utseendet ganska lika elddrakarna med den skillnaden att deras enorma horn i allmänhet är riktade rakt framåt. Hornen är oftast även något vridna vilket gör dem till otäcka vapen. Drakens ögon är det enda som överhuvudtaget reflekterar någon form av ljus och de lyser starkt röda. Mörkerdrakarna är ganska goda flygare, men lämnar väldigt sällan området precis kring den portal genom vilken de tagit sig in i våran värld.

Uppträdande: Mörkerdrakar skyr i allmänhet ljuset, ungefär på samma sätt som troll och svartfolk, men de tar ingen som helst skada av det. Ljusdrakarna är deras naturliga fiender och om det av någon anledning skulle öppnas en portal i närheten av en ljusdrakes boning skulle hårda strider garanterat utspela sig. Allt som draken kan associera till ljus utplånar den urskiljningslöst, men i övrigt är de inte mer destruktiva än andra drakar.

En mörkerdrake ser inte på skatter på samma sätt som övriga drakar, och det är ytterst sällan som den överhuvudtaget gör några ansträngningar för att skaffa sådana. Föremål som på något sätt är knutna till mörkret samlar de dock på med glädje och det finns oftast mängder av sådana i deras grottor. Det är mycket svårt att smickra en mörkerdrake då exempelvis skönhet för en mörkerdrake inte alls är detsamma som det är för en människa.

Förmågor: Mörkerdraken smälter i princip totalt in i en mörk omgivning och det är i mörker omöjligt att se den om man inte använder sonar. Mörkerdrakarna är de av drakarna som är hemskast och även de som är de överlägset skickligaste magibrukarna. Mörkerdrakens kropp är täckt med fjäll och vissa av dessa är av koncentrerat fysiskt mörker. Varje gång man träffar en mörkerdrake är det 30% chans att man träffar ett sådant fjäll och vapnet exploderar då omedelbart och orsakar en skada motsvarande dess vikt i kilo i T6:or på den närmaste omgivningen (en radie av fem meter, skadan halveras sedan upp till tio meter, längre bort än så tar man ingen skada). Vapnet självt förlorar lika mycket i BV som det gör i skada när det exploderar. Magiska vapen påverkas inte av detta.

Hemvist: A
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	**Typvärde**
STY	110
STO	110
FYS	41
SMI	14
INT	22
PSY	30
KP	86
SB	+6T6

Färdighet	**FV**
Klor (1T8)	25
Bett (1T8, halv SB)	25
Stångning (1T10)	20
Svanssnärt (1T8)	23
Mörkerkon (spec., 75 m)	19
Finna dolda ting	16
Upptäcka fara	19
Gömma sig	19
Smyga	18
INT-baserade färdigheter	16
Besvärjelser	40
Elementarmagi	25
Mentalism	25
Skräckslå	3/25

Förflyttning: L12/F38
Naturligt skydd: Kropp: 10, Buk: 4, Vingar: 1
Skattpansar: 10%

Skuggdrake

Skuggdraken är en av de mindre mörkerdrakarna, betydligt svagare än sina storvuxna kusiner mörkerdrakarna. Den är dessutom mycket mer ovanliga, och förekommer inte riktigt på samma platser och vid samma tillfällen som mörkerdrakarna.

Utseende: Skuggdraken utstrålar, liksom mörkerdraken, ett slags mörker, men skuggdrakens mörker är av en mer diffus art vilket gör att det ofta är otroligt svårt att se drakens utseende då dess konturer är oerhört suddiga. De är alltså inte 'mörka' på samma sätt som mörkerdraken utan snarare mer skugglika.

Deras vingar är stora och mörka, oerhört tunna, och ger dem en god flygförmåga, även om de inte använder den alltför ofta. Som mörkerdraken har de kraftiga horn, men dessa är normalt helt raka. Käken är fylld med kolsvarta tänder och längst in sitter en uppsättning rakbladsvassa, kraftiga huggtänder. Även deras klor är fruktansvärda vapen.

Uppträdande: Skuggdraken har ungefär samma beteende som mörkerdraken, men den har betydligt större begär efter skatter och ädla stenar varför den oftast beger sig längre från dimensionsöppningen än mörkerdrakarna. De brukar vara de första mäktiga varelserna som bryter igenom från andra sidan som ett tecken på att en portal håller på att öppnas. Ser man en skuggdrake kan man vara mer eller mindre säker på att någonting otrevligt är i annalkande. Den uppskattar även smicker och lismande betydligt mer än mörkerdraken, då den till sin natur inte är alls lika nattsvart som sin kusin. Dock skyr den på samma sätt som mörkerdraken ljuset och dess närvaro.

Förmågor: Skuggdrakens mörkerkon är inte lika kraftig som dess kusins utan den gör endast 1T4 i skada per STO-poäng hos målet. Skuggdraken har trots sin storlek förmågan att kunna smälta in i skuggorna och dess omgivningar. Om skuggdraken är helt stilla när den står i skuggorna kan den endast upptäckas med ett perfekt Finna dolda ting. Man kan även känna drakens närvaro med Upptäcka fara. Dess fjäll av fysiskt mörker är färre till antalet (15% chans per hugg) och explosionerna tillfogar "endast" 1T4 i skada per kilo.

Hemvist: A
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	74
STO	65
FYS	29
SMI	16
INT	19
PSY	26
KP	47
SB	+4T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	20
Bett (1T8, halv SB)	20
Stångning (1T8)	18
Svanssnärt (1T8)	18
Mörkerkon (spec., 50 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
Gömma sig	21
Smyga	19
INT-baserade färdigheter	16
Besvärjelser	32
Elementarmagi	15
Mentalism	15
Skräckslå	0/20

Förflyttning: L13/F45
Naturligt skydd: Kropp: 8, Buk: 4, Vingar: 0
Skattpansar: 35%

KÖLDDRAKAR

I de extremt kalla områdena i *Drakar och Demoners* värld, där ingen människa skulle kunna överleva utan magins hjälp, där lever kölddrakarna i magnifika isgrottor. De är tundrans herrar, de mäktigaste varelser som trampat den snötäckta marken. Trots att de föredrar kylan är de enormt tåliga mot alla element, de är de tuffaste och uthålligaste av alla drakar.

Kölddrakarna sprutar givetvis inte eld utan köld. Deras köldkon ser ut som ett vitt moln och är en vindpust av extremt stark kyla. Köldkonen kyler ned allt som kommer i dess väg till temperaturer långt under nollpunkten. Skadorna påminner mycket om brännskador; huden fryses ned så mycket att det blir blåsor som skyddar de underliggande vävnaderna. Personen i fråga blir tämligen blå och det brukar inte vara något större problem att slå av den nedfrysta kroppsdelen. Även om man inte dör av attacken blir kläderna ganska stela och de flesta vapen blir outhärdligt kalla att hålla i utan tjocka vantar. Försöker man fryser huden fast och handflatan blir en råbiff. Det hela är oerhört smärtsamt. Den nedfrysta kroppsdelen måsta amputeras, annars blir resultatet kallbrand, blodförgiftning och slutligen döden för den olycklige. Rustningar och sköldar av mithril, drakskinn eller med stark magi skyddar mot skadorna.



ISDRAKE

Isdrakarna är några av de iskalla ödemarkernas farligaste varelser. Deras kusiner frostdrakarna är dock betydligt större och avsevärt mycket farligare.Isdrakarna brukar ofta dyrkas av polarlevande folk och de är mycket skickliga på att tvinga människor att livnära dem i de relativt karga trakter där de håller till.

Utseende: Isdrakarnas kropp täcks av gnistrande vita, nästan genomskinliga fjäll, som för tankarna till is täckt av ett mycket tunt lager nyfallen pudersnö. Fjällens gnistrande när de träffas av solens strålar är obeskrivligt vackert. Deras vingar är små och gulvita och ger ett intryck av oduglighet och sprödhet, men de bär sin ägare i luften som vilka andra vingar som helst. Deras extremt skarpa, stålhårda klorna är nästan genomskinliga, precis som is, och de skär genom kött och blod som vore det nyfallen snö. De är väldiga användbara verktyg när isdraken bättrar på sin grotta.

Även deras gigantiska huggtänder och den höga ryggradskammen är genomskinliga. Precis som hos elddrakarna pekar de horn som pryder huvudet bakåt och är mer dekorativa än praktiskt användbara i strid. Ständigt sipprar iskall luft ut ur deras näsborrar och bildar små illavarslande moln av kyla. Isdrakarna blir mer än sex meter långa och två meter höga.

Uppträdande: Isdrakarna är inte riktigt lika intelligenta som sina släktingar men står dem inte alltför mycket efter

Hemvist: 11G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	60
STO	60
FYS	24
SMI	20
INT	16
PSY	15
KP	42
SB	+4T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	21
Bett (1T8, halv SB)	29
Stångning (1T4)	16
Svanssnärt (1T4)	20
Köldkon (5T10, 50 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
Gömma sig	18
INT-baserade färdigheter	10
Besvärjelser	10
Skräckslå	0/7

Förflyttning: L16/F60
Naturligt skydd: Kropp: 7, Buk: 3, Vingar: 0
Skattpansar: 20%

i styrka, i varje fall inte de mindre drakarna. Detta gör dem dock till enormt farliga motståndare då de inte på långt när känner sig lika överlägsna som andra drakar, varken psykiskt eller fysiskt, vilket gör att de brukar anfalla sitt byte med en fruktansvärd kraft och intensitet från första början. Detta kan man vara ganska säker på, alltså är de inte lika oberäkneliga som många andra drakar kan vara.

Precis som de flesta andra drakar är de sjukligt förälskade i guld och ädla stenar, men på glaciärernas ödsliga vidder finns det beklagansvärt lite sådant att tillgå, varför de ibland ger sig av på strövtåg söderut för att samla på sig lite skatter samtidigt som de skövlar bäst de kan. Populära mål för deras attacker brukar vara avlägsna dvärgkolonier och isbarbarernas boningar. Deras huvudsakliga anfallssätt är att dyka på sitt offer från hög höjd för att med full kraft borra in sina klor och huggtänder i det.

Förmågor: Immuna mot alla former av naturlig köld. Ryggradskammen saknar gift.

Uppträdande: Frostdrakarna är betydligt mer kraftfulla och intelligenta än sina kusiner isdrakarna, vilket kanske inledningsvis gör dem till mindre farliga motståndare då de på ett helt annat sätt än isdrakarna är beredda att ta till intelligensen som vapen och lyssna på sina kommande motståndares berättelser och argument. De har ett betydligt hetare temperament än andra drakar när de inser att de har blivit lurade. Därför bör man undvika att försöka lura en frostdrake. De är, precis som isdrakarna, inte särskilt intresserade av värdeföremål, av den enkla anledningen att det inte finns särskilt stora mängder dylika att tillgå där de lever. Dessutom trivs de utomordentligt i sin ensamhet i sina gigantiska isgrottor, vilka ligger djupt under marken. Därför lämnar de sällan sina hålor och när de gör det är det nästan alltid i provianteringssyfte. Frostdrakarna älskar även att flyga ut på tundran och lägga sig till ro på marken. Sedan låter de sakta snön falla över dem tills de täcks och de blir då nästan osynliga. Efter några dagar kan de vara helt täckta av snö och som sagt har de ett rätt hett temperament så gud nåde den oförsikige äventyrare som råkar väcka dem.

Förmågor: Frostdrakarna har inget gift på sina ryggradskammar. Immuna mot alla former av naturlig köld.

FROSTDRAKE

I de iskalla, snötäckta ödemarkerna lever frostdrakarna, där de lever ett ostört liv i skymundan. De skapar sina fantastiska boningar i de ibland kilometertjocka glaciärerna och håller sig sedan i dessa under större delen av sitt liv. Någon enstaka gång låter de hungern ta överhanden och då införskaffar de ett stort lager mat, avsett att räcka mycket länge.

Utseende: Frostdraken är oerhört mycket större än isdraken, de största är nästan lika stora som vissa av elddrakarna. Dess fjällpansar är helt vitt, men inte alls glänsande och genomskinligt utan matt och strävt. Undersidan är mycket svagt blå-vit och saknar fjäll. Deras kroppar är täckta med snöflingor och frostrosor eftersom de aldrig smälter i det klimat som de lever i. Ögonen är svagt blåvita och ger oftast ett intryck av trötthet och ouppmärksamhet, men i själva verket vet draken alltid vad som är i förestående.

Längst in i käkarna sitter enorma huggtänder som är helt vita och deras svalg och långsmala tungor har en svagt blå nyans. Vingarna är betydligt större än hos isdrakarna, men inte på något vis större än hos några andra drakar. Ryggradskammen är mycket låg, närmast obefintlig, men trots detta oerhört vass. I pannan har de normalt två stycken mindre horn som pekar i princip rakt uppåt. Hornen är inte tillräckligt stora för att orsaka någon större skada i närstrid. Halsen är kortare än hos många andra drakar, den påminner till ganska stor del om en ödlas.

Hemvist: 11G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	110
STO	100
FYS	42
SMI	19
INT	20
PSY	16
KP	71
SB	+6T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	23
Bett (1T8, halv SB)	29
Stångning (1T4)	18
Svanssnärt (1T4)	22
Köldkon (7T10, 75 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
Gömma sig	16
INT-baserade färdigheter	13
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/8

Förflyttning: L15/F58
Naturligt skydd: Kropp: 8, Buk: 4, Vingar: 1
Skattpansar: 15%

JORDDRAKAR

Jorddrakarna är kanske de allra minst vanliga drakarna, samtliga familjer, släkter och avarter inräknade. De är de mest kraftigt bepansrade varelserna i *Drakar och Demoners* värld med pansar gjorda av övernaturligt hårda legeringar. Om man vill göra sig en drakskinnssrustning så är det skinnet från en jorddrake som man skall använda. Det blir utan tvivel den bästa rustning man kan finna, (förutsatt att hantverkaren vet vad han sysslar med), överlägsen både demonskinns– och mithrilrustningar. De dväljs i underjordiska grottor djupt under marken och visar sig sig därför mycket sällan. Det är vanligare att jorddrakar saknar vingar helt och hållet än att övriga drakar gör det, vilket också kan vara en bidragande orsak till att de betraktas som ovanliga då de drar sig för att visa sig utanför sina boningar.

Trots att jorddrakarna lever så pass länge är de ganska okunniga om magi. Troligtvis beror det på drakarnas koppling till sitt element och det förhållande vissa metaller har till magi (se *Drakar och Demoner Magi*). Å andra sidan är de mycket svårpåverkade av magi (all magi som används mot jorddrakar får halverad effektgrad).

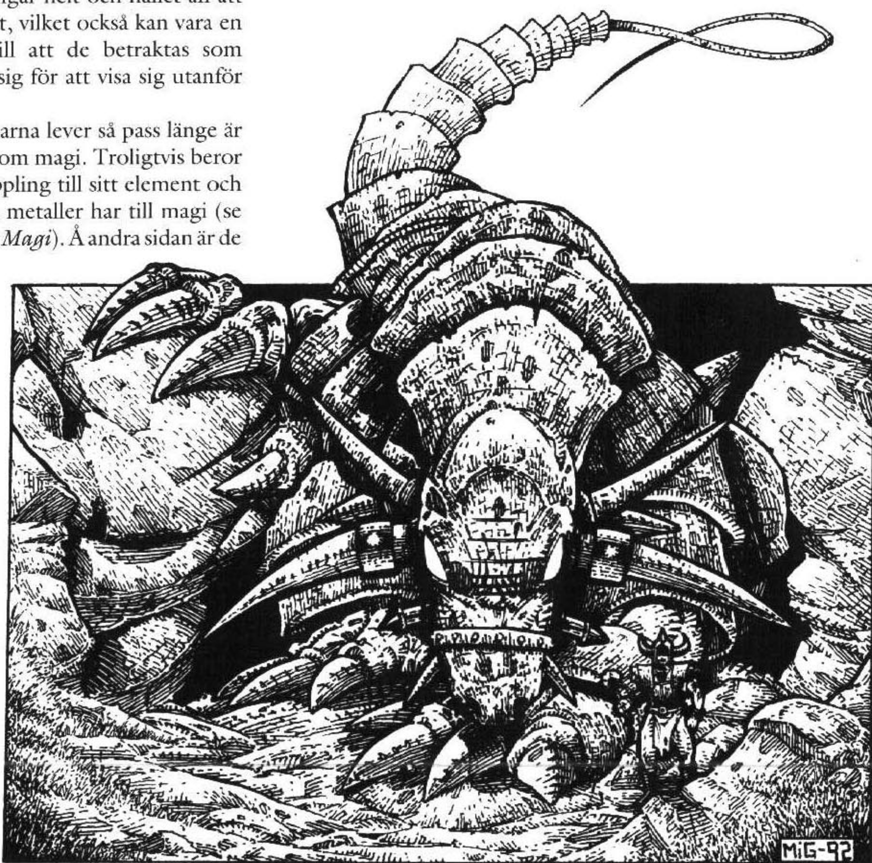
Jorddrakarna sprutar inte eld utan en lavaliknande substans som påminner om halvsmält metall. Denna lava brinner med en intensiv glöd och är så gott som omöjlig att släcka. Enda sättet att släcka den är att kväva den med jord eller annan torr (syrefri) substans. Skadorna blir givetvis mycket obehagliga. (Har man väl tagit skada av en jorddrakes lavasprut tar man automatiskt samma skada även de följande tre SR:na, om man inte lyckas kväva den med jord eller dylikt.)

Alla jorddrakar har dessutom det gemensamt att de på över hundra meters håll kan känna igen lukten av olika metaller och kan följaktligen lukta sig till det mesta.

Det finns en mängd jorddrakar, samtliga har fått sitt namn efter olika metaller som deras fjällpansar påminner om. De mest kända är järndraken, mithrildraken och silverdraken.

JÄRNDRAKE

Djupt under jorden, i övergivna gruvor eller urgrottor som de själva förstorat och i övrigt bättrat på, lever järndrakarna. De är kända för sitt enormt kraftiga pansar, kraftigast bland alla drakar, och sin extrema blodtörst och våldsamhet. Även om detta inte är helt sant gör dvärgarna sitt bästa för att smutskasta järndrakarna, då det ofta är dvärgarnas gruvor och samhällen som utsätts för deras attacker.



Utseende: Järndraken har fått sitt namn av färgen och strukturen på sitt pansar, mörkgrått och metalliskt för det genast tankarna till järn. Järndrakens pansar är inte som hos de övriga drakarna direkt fjällpansar, utan snarare segmenterade pansarsköldar vilka påminner om skal som täcker kroppen från nos till svansspets. Alltså har järndrakens pansar ingen direkt svag punkt som hos andra drakar. Ögonen är enormt färgstarka och lyser med ett kraftigt rött sken även i det svartaste mörker. Det förhållandevis stora huvudet pryds av mängder av långa horn som sticker ut från huvudets sidor.

Järndraken saknar horn i pannan och på hjässan utan dessa täcks istället av hårda pansarsköldar. Den har heller inga större huggtänder eller någon ryggradskam. Järndraken är jämnstor med elddrakarna och saknar så gott som alltid vingar, även om vissa exemplar kan flyga. Järndrakar har aldrig skattpansar då juvelerna inte kan fastna i deras pansarsköldar.

Uppträdande: Järndrakarna tycker inte alltför mycket om det intellektuella rävspel som många av de övriga drakarna sysslar med, även om de njuter av att lyssna på smicker och annat nonsens innan de förklarar för talaren att han bör gå om han vill fortsätta att njuta av resten av sitt liv. De är inte heller särskilt aggressiva jämfört med övriga drakar, men på inga villkor kan de tänka sig att skona någon som attackerar dem.

Järndraken älskar sin gigantiska skatt över allt annat, nästan högre än sitt eget liv, och samlar under sin livstid på sig enorma rikedomar, främst i form av metaller.

Förmågor: Järndraken kan på 200 meters avstånd omedelbart känna doften av metaller och avgöra både riktning, typ av metall samt koncentrationen hos den. En bieffekt av detta är att järndraken är om möjligt ännu bättre på att upptäcka annalkande äventyrare än övriga drakar. De är immuna mot alla former av naturlig eld och hetta.

Hemvist: 8G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	130
STO	110
FYS	49
SMI	17
INT	16
PSY	15
KP	80
SB	+7T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	25
Bett (1T8, halv SB)	23
Stångning (1T6)	14
Svanssnärt (1T4)	20
Lavasprut (5T10, 75 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	26
INT-baserade färdigheter	13
Geologi	30
Kulturkännedom: dvärgar	22
Besvärjelser	5
Skräckslå	0/8

Förflyttning: L14/(F40)
Naturligt skydd: Kropp: 30, Buk: 30, (Vingar: 5)
Skattpansar: 0%

SILVERDRAKE

Näst de gyllene drakarna är silverdrakarna de som gör ett mest imponerande intryck vad gäller värdighet och skönhet. Liksom de gyllene drakarna är de dock mycket, mycket sällsynta och har sina boningar på hundratals mils avstånd från andra drakar. De är dock inte enstöringar, snarare tvärtom, eftersom de är extremt fåfänga och kunskapstörstiga.

Utseende: Med sina ljusa, silverglänsande fjäll och enorma kroppshydda utgör silverdraken en minst sagt imponernade syn. Precis som de gyllene drakarna betraktas de av många som oerhört vackra vilket till stor del har präglat deras personlighet (se nedan). De ser till stor del ut som traditionella drakar, men saknar i allmänhet större huggtänder och kompenserar detta med att har stora klor, inte av samma dimensioner som exempelvis järndraken men ändå skräckinjagande. Ögonen har ofta en isblå ton som ger ett intryck av överlägsenhet och inre kyla, något de i hög grad har.

Normalt blir de över tjugofem meter långa och fem meter höga. Deras vackra vingar, vilka nästan ser ut att vara belagda med bladsilver, reflekterar ljuset på ett mycket vackert sätt. Hornen pekar bakåt och är placerade på ovansidan av huvudet. Genomgående har silverdraken symmetriska och rena drag. Ryggradstaggarna är något mindre än hos övriga jorddrakar. De har aldrig skattpansar.

Uppträdande: Silverdrakar har två framträdande karaktärsdrag, fåfängan och vetgirigheten. Tillsammans gör dessa att de är betydligt mer "sällskapliga" än de flesta övriga drakar. Till och med dvärgar kan de släppa in på livet om de bara är tillräckligt trevliga och lyckas övertyga draken om att de inte har några onda avsikter.

Silverdrakar är mycket lättsmickrade, då de älskar sig själva och sin skatt otroligt högt. Likaledes är de själva mycket utåtriktade och måna om att ha ett korrekt och trevligt sätt. De är om inte nyfikna så åtminstone vetgiriga och betalar gärna stora summor för feta bokverk och skriftrullar. Dessutom älskar silverdrakar givetvis att samla på blänkande sköna skatter av alla de slag.

Det enda som egentligen kan reta upp en silverdrake är om man förödmjukar eller förolämpar honom grovt eller upprepade gånger, eller attackerar honom eller försöker stjäla hans skatt genom svek. I sådana situationer visar draken ingen som helst barmhärtighet utan använder alla tillgängliga medel för att hämnas sin kränkta stolthet.

Silverdraken är den av jorddrakarna som bäst behärskar magins mysterier även om den står sig slätt i jämföreslse med andra drakraser.

Förmågor: Samma som elddraken, dessutom har silverdrakens vingar i utfällt läge samma möjlighet att blända ett offer som ljusdrakens. De har aldrig något skattpansar eftersom deras bukfjäll är alldeles för hårda för att någonting skall växa fast.

Hemvist: 8G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	140
STO	130
FYS	51
SMI	15
INT	19
PSY	19
KP	91
SB	+7T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	26
Bett (1T8, halv SB)	24
Stångning (1T6)	22
Svanssnärt (1T4)	22
Lavasprut (6T10, 75 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
INT-baserade färdigheter	21
Besvärjelser	11
Skräckslå	0/10

Förflyttning: L14/F52
Naturligt skydd: Kropp: 28, Buk: 20, Vingar: 5
Skattpansar: 0%

MITHRILDRAKE

Mithrildraken är inte på något sätt den största eller mest kraftfulla av jorddrakarna, men det är garanterat den drake som skakat om mest i dvärgarnas historia då de utkämpat många krig om den mycket ovanliga metall de båda anser sig vara så intimt förknippade med och beroende av. Visserligen har andra drakar försökt komma åt dvärgarnas rikedomar, men inte med på långt när samma intensitet och målmedvetenhet som mithrildrakarna.

Utseende: Mithrildrakarnas hårda fjäll är enormt ljusa precis som den metall som dvärgarna framställer. De är de utan tvekan minsta av jordrakarna och de minst skräckinjagande. Deras vingar är betydligt större i förhållande till deras kropp än de övriga drakarnas och detta ger dem en flygförmåga överlägsen de andra drakarnas, men inte på långt när lika god som exempelvis ljusdrakarnas. Även hornen är något överdimensionerade och utgör därmed fruktansvärda vapen då deras skärpa inte går att ta miste på. Så även klorna, lika vassa som en dvärgasmidd stridsyxa. Dessutom besitter de sin storlek till trots en god styrka och en enorm smidighet. De kan på det området nästan jämföra sig med elddrakarna. Mithrildrakarna har helt matta, vita ögon som ger ett intryck av föraktfullhet. Mithrildrakar har aldrig skattpansar.

Uppträdande: Mithrildrakarna är överförtjusta i skatter, särskilt ädla metaller och då framför allt mithril. De gör vad som helst för att komma över dessa skatter och betraktar sig själva, trots sin 'ringa' storlek som mer eller mindre oövervinnliga. Därför har de som tidigare berättats kastats in i ett otal konflikter med dvärgarna vilket har gjort att de och dvärgarna är ärkefiender. De avskyr och föraktar dvärgarna oerhört mycket, för att de funnit ("stulit") metallen mithril, och de gör allt som står i deras makt för att rasera dvärgarnas riken och döda deras bundsförvanter. De tvekar inte att hjälpa svartfolksklaner som kämpar mot dvärgar, utan försöker snarare liera sig med dessa för att uppvigla dem. Som motståndare i intellektuella dueller är de inte övermäktiga och av den anledningen är de inte heller särskilt förtjusta i dylika. De uppskattar dock smicker och lismande till en viss gräns, men om den gränsen överskrids kan de bli aggressiva då de inte uppskattar varelser med kluven tunga.

Förmågor: Mithrildraken har en förmåga att instinktivt känna på sig var det finns mithril. Förmågan har en räckvidd på ungefär en mil, men den varierar beroende på omständigheterna med upp till fem kilometer. Mithrildraken har samma förmåga att blända som ljusdraken. De är helt immuna mot alla former av naturlig eld, hetta och köld.

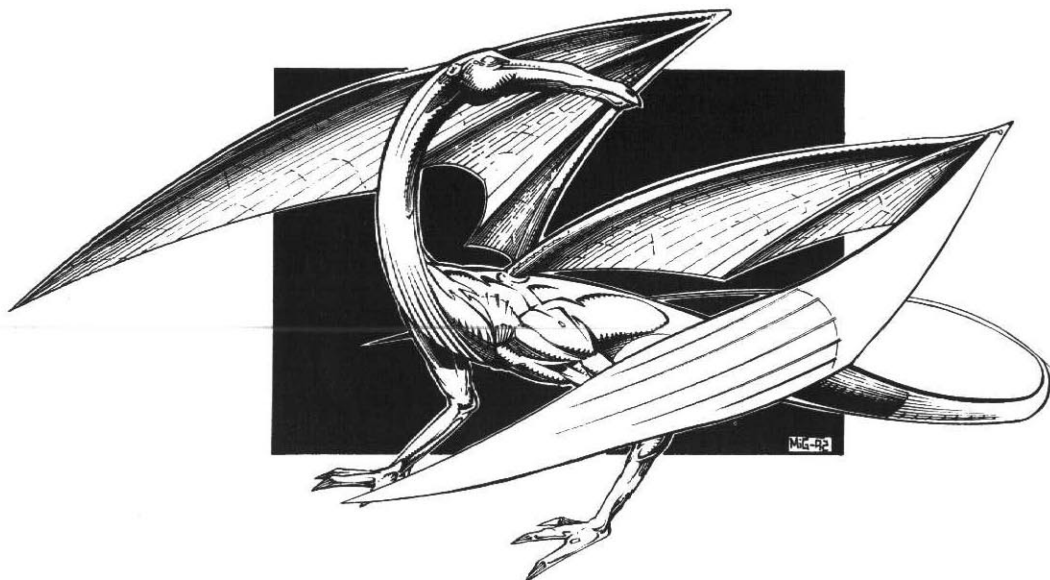
Hemvist: 8G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	70
STO	60
FYS	28
SMI	22
INT	16
PSY	17
KP	44
SB	+4T6

Färdighet	FV
Klor (1T10)	24
Bett (1T8, halv SB)	22
Stångning (1T8)	19
Svanssnärt (1T4)	20
Lavasprut (5T10, 50 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
INT-baserade färdigheter	16
Geologi	26
Kulturkännedom: dvärgar	30
Besvärjelser	8
Skräckslå	0/6

Förflyttning: L14/F55
Naturligt skydd: Kropp: 25, Buk: 25, Vingar: 3
Skattpansar: 0%

LUFTDRAKAR



Luftens drakar skiljer sig i mångt och mycket från de övriga höga drakarna. Först och främst är det utseendet som skiljer dem åt, men även deras sinnelag och temperament är vitt skilda. Luftdrakarna är till sinnet mycket mer lekfulla och roade av att umgås med vindarna och njuter av livet på ett helt annat sätt än de övriga drakarna. De älskar aktvitet och vilar aldrig en sekund, de verkar inte ens behöva sova.

Vinden och luften är ett med dem och därför är de de överlägset bästa flygarna, trots att deras vingar är betydligt smalare än de övriga drakarnas. Deras kroppar är långsmala och gängliga och oerhört smidiga. När de rör sig verkar det nästan som om de springer i luften istället för att flyga. Detta beror på att de kan omvandla vanlig luft till vätgas som de fyller lungorna med (och som även är den viktigaste "ingrediensen" i deras eldkvastar), och därmed kan de faktiskt sväva i lufthavet utan att behöva använda vingarna.

Större delen av luftdrakarna är betydligt vänligare än exempelvis elddrakarna, men å andra sidan är det mycket sällan som människan stöter ihop med dem då de lever sitt liv högt uppe bland molnen där knappast några andra än silveralver och andra drakar någonsin skådar dem.

Eftersom luftdrakarna nästan aldrig vilar, gör de det låter de sig vaggas av vindarna, så har de oftast ingen drakhåla utan lever i, vad de betraktar som, frihet. Av den anledningen saknar de alltså skatter och därför har de inte heller något skattpansar.

Den enda skatt en luftdrake har är dess 'hjärta'. Luftdrakens hjärta är alltid en pärla, ungefär lika stor som en knuten mansnäve, som draken lämnat till vindarna att vakta. De brukar stå att finna på de mest förunderliga platser. Den som äger en luftdrakes 'hjärta' äger också makt att befalla över luftdraken och kan på så sätt göra sig till dess herre. Det hela låter kanske ganska enkelt, men är inte alls problemfritt. För att kunna använda hjärtats kraft måste man veta vilken drake det tillhör, (vilket draken sällan är beredd att svara på). Man måste i princip på magisk väg försöka BLOTTLÄGGA och SONDERA drakens sinne. Om den inser att någon har dess hjärta gör den normalt allt för att dräpa den personen och återta hjärtat.

De två vanligaste luftdrakarna är vinddraken och stormdraken.

Förmågor: Luftdrakarna använder sig av samma andningsvapen som elddrakarna, men det är inte på långt när lika kraftigt. Alla luftdrakar har dessutom möjlighet att styra vindarna precis som med besvärjelsen VINDKONTROLL. De besitter dessutom förmågan att använda en Drakmagisk variant av besvärjelsen VÄDERKONTROLL, (se *DoD Magi* sid F10) som kostar 3 PSY-poäng per timme som ritualen pågår.

VINDDRAKE

Vindarnas herre eller vän, brukar den kallas, vinddraken. Den lever sitt liv bland molnen, långt ifrån människor och andra ovärdiga kryp som inte förtjänar att få träffa draken.

Utseende: Vinddraken är urtypen för en luftdrake som med sin långa smidiga kropp närmast ser ut att springa fram genom lufthavet, under, över och igenom molnen. Kroppen är täckt av fjäll i något skiftande färger,

större delen av fjällen är dock blankt blåa eller gyllene. Särskilt de gyllene glänser vackert när solens strålar träffar dem och ibland ser det nästan ut som det slår ut blixtar från deras kroppar under deras vildaste lekar. Dess klor och huggtänder är vita och skarpa. Hornen är mycket små och sitter nästan mitt uppe på huvudet. De är de enda drakarna som har klart urskiljbara pupiller, de är oftast något mörkare än den omkringliggande irisen. De har en ryggradskam som oftast är röd och som löper från nacken till den yttersta svansspetsen. Det är ytterst ovanligt att vinddrakars ryggradstaggar utsöndrar någon form av gift, men det förekommer (≈5% chans).

Uppträdande: Vinddrakarna är precis som en luftdrake beskrivs i inledningen; lekfulla, livsglada och outtröttliga. De välkomnar främlingar, frågar om deras avsikter och leker dem sedan trötta innan de äter upp dem. De är aldrig vänliga eller tillmötesgående om de själva inte har någonting att vinna på det och lekfullheten kan närsomhelst övergå i totalt raseri om någon försöker skada den. Deras intresse för skatter är minimalt och de enstaka gånger de plundrar någon extremt högt belägen bergsby är det bara på jakt efter föda och för att få utlopp för sin förstörelseglädje. Att de är så enormt livsglada kan kanske förklaras med att de lever något kortare än de flesta andra drakar och därför försöker roa sig så mycket som möjligt, men troligtvis är det något grundläggande som på den punkten skiljer dem från de övriga drakarna. Lika lite som skatter intresserar dem intresserar dem intellektuella dueller, men för den sakens skull har de inget som helst emot att bli smickrade. Oavsett ålder förlorar aldrig en vinddrake sin lekglädje, utan de fortsätter att leka i vindarna och njuta av livet ända till det att de drar sitt sista andetag. Må vara att lekarnas intensitet kanske avtar med åren, men de blir aldrig lugna.

Förmågor: Inga speciella.

STORMDRAKE

I stormarnas öga lever stormdrakarna, de mest fruktade av luftdrakarna. Där skapar de oväder och njuter av regnet som smattrar mot deras fjäll. Stormdrakarna trivs bra i de flesta klimat, men lever helst sitt liv där det blåser och stormarna härjar och skövlar.

Utseende: Stormdrakarna är större än vinddrakarna och har ett betydligt mer skräckinjagande yttre. Deras kroppar är täckta av svartblåa fjäll som för tankarna till stormar och oväder och på deras ryggar löper en hög benvit ryggradskam. Deras helt vita ögon sitter på huvudets sidor och utstrålar vansinne och förstörelselusta. Klorna och huggtänderna är betydligt större än hos vinddrakarna och även de är helt vita. De är oerhört vassa och sliter utan svårighet ett offer eller bytesdjur i stycken. Trots att de är större än vinddrakarna står de dem inte efter i fråga om smidighet och rörlighet utan de är luftakrobatikens okrönta konungar. Vingarna är mycket små, men fullt användbara.

Vinddrake
Hemvist: 5G (endast ovan moln och mark)
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	70
STO	80
FYS	32
SMI	32
INT	17
PSY	19
KP	66
SB	+5T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	22
Bett (1T8, halv SB)	20
Stångning (1T4)	16
Svanssnärt (1T4)	20
Eldkvast (4T10, 40 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
INT-baserade färdigheter	10
Spå väder	25
VINDKONTROLL	S18
VÄDERKONTROLL	S10
Besvärjelser	15
Skräckslå	0/5

Förflyttning: L14/F65
Naturligt skydd: Kropp: 12, Buk: 6, Vingar: 0
Skattpansar: 0%

Stormdrake
Hemvist: 5G (endast ovan moln och mark)
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	100
STO	90
FYS	38
SMI	24
INT	16
PSY	17
KP	64
SB	+6T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	24
Bett (1T8, halv SB)	22
Stångning (1T6)	20
Svanssnärt (1T4)	20
Ljusknippe (spec., 250 m)	19
Finna dolda ting	19
Upptäcka fara	19
INT-baserade färdigheter	8
Spå väder	27
Besvärjelser	8
VINDKONTROLL	S20
VÄDERKONTROLL	S18
Skräckslå	0/12

Förflyttning: L16/F75
Naturligt skydd: Kropp: 13, Buk: 6, Vingar: 0
Skattpansar: 0%

Uppträdande: Stormdrakarnas personlighet präglas av deras kärlek till stormarna. Deras sinnen är mörka och destruktiva, precis som stormen, och de njuter av att i hårt väder rulla runt i stormens öga. Precis som vinddrakarna är de lekfulla, men de är betydligt mer aggressiva än sina kusiner. De leker helst i ensamhet under enorma oväder och den som stör dem får oftast ett olyckligt slut. De är nästan helt uppe i sig själva och därför mycket svåra att få kontakt med. Något av det roligaste de vet är att med sin storm eller sitt oväder bege sig till silveralvernas öar och där orsaka totalt kaos och ödeläggelse bortom alla gränser.

Förmågor: Stormdraken sprutar inte eld utan ett ljusknippe som fungerar ungefär på samma sätt som novadrakens. Enda skillnaden är att stormdrakens BLIXTar har en effektgrad motsvarande FYS/2. Dessutom låter det som ett mycket kraftigt oväder när stormdraken använder sig av sitt vapen. Stormdrakarna brukar normalt kunna besvärjelser som anknyter till oväder (exakt vilka bestämmer SL).

VÄRMEDRAKAR

Värmedrakarna är mycket nära besläktade med elddrakarna och är utseendemässigt nästan identiska med dem. De är intimt förknippade med sitt element värmen och avskyr kyla och allt som kommer med den, även om de tål extremt låga temperaturer. Sin hemvist söker värmedraken bara på extremt heta platser som exempelvis underjordiska gejsrar och vulkankratrar eller multiversums eldhav. I den mån det går söker de sig dock upp till ytan, trots att de egentligen inte hör hemma i vår värld, eftersom det finns skatter och dårar ovan jord. Skatter är för dem inte allt, även om de ofta har sådana i mängder, kanske inte alltid av det slag som vi är vana vid. Många av skatterna härstammar från andra världar och därför är sammansättningen minst sagt originell.

Värmedrakarna sprutar inte eld utan de sprutar extremt heta partiklar, vilket närmast kan liknas vid en mycket kraftig luftström, som orsakar fruktansvärda skador och värmer upp föremål till mycket höga temperaturer. Värmekonen har inte samma räckvidd som eldkvasten men är minst lika farlig. Skadorna som värmekonen ger kan närmast liknas vid smältskador, i princip så kan en värmekon förvandla en skinande plåtrustning till en rykande slagghög under vilken en mycket svårt bränd riddare ligger.

Det finns ett antal värmedrakar, men nedan har vi bara utrymme att beskriva den drake som oftast påträffas i *Drakar och Demoners* värld; magmadraken.

MAGMADRAKE

Djupt under jorden flyger dessa vidunder över lavahaven och badar i eld. De vaktar sina skatter och gör resor till andra världar för att skaffa sig föda och livsenergi. Men ibland tar de sig upp ovan jord och hälsar på i vår värld, och då sprider de död och förintelse omkring sig.

Utseende: Fjällen som täcker magmadrakens kropp är mörkt röda och dess buk är ljust röd. Huvudet är större än hos en elddrake och har mer utstuderat djävulska attribut, såsom de stora vridna horn som sitter på var sin sida om huvudet. Ögonen gnistrar av förstörelselusta och sätter skräck i alla som betraktar dem. Längs ryggen löper en ovanligt hög ryggradskam vars taggar förenas av något som liknar simhud. Man kan se hur kroppsvätskor transporteras i de pulserande ådrorna som löper i dessa. Ständigt letar sig het rök ut ur deras stora näsborrar. Magmadraken har kraftiga huggtänder som tack vare sin enorma värme biter igenom plåt som vore det en bytta smör. Deras klor är fruktansvärda vapen som även de vid de temperaturer som finns i underjorden med lätthet sliter det främsta mästersmidda svärd i stycken. Magmadrakar har ofta skattpansar uteslutande bestående av ädla stenar och utomjordiska metaller varför absorberingen ökar med 7 i stället för 4.

Uppträdande: När magmadraken är utanför sin håla är den på jakt efter skatter och mat. Då ödelägger de nästan allt som kommer i deras väg och skövlar och förstör utan urskiljning. De är knappast intresserade av att diskutera någonting och lyssnar inte på några argument som en person som stöter ihop med dem önskar framföra innan han dör i plågor. I sin håla är magmadraken oftast något mer tillmötesgående. Man brukar få förklara sitt ärende innan man dödas och det går ibland att diskutera med dem och försöka få avlägsna sig med livet i behåll. De samlar på alla slags skatter, men främst sådana från andra dimensioner och vilar ofta liggandes i en underjordisk vulkan eller liknande. Magmadrakarnas magikunskaper är ganska goda.

Förmågor: Magmadrakarna är så oerhört varma att alla vapen som träffar den och inte är magiska eller gjorda av mithril omedelbart förlorar 1T6 i brytvärde (förutom skadan för drakblodet). Rustningar av metall absorberar värmeskada som normalt, men är skadan högre än dubbla absorberingen anses rustningen ha smält och dess bärare får 1T10+5 extra i skada. Rustningar av läder påverkas inteav detta. I övrigt som elddraken.

Magmadrake		Färdighet	FV
Hemvist: 8AG		Klor (1T8)	23
Vanlighet: Mycket sällsynt		Bett (1T8, halv SB)	21
Antal: 1		Stångning (1T6)	17
		Svanssnärt (1T6)	21
Grundegenskap	**Typvärde**	Värmekon (7T10, 75 m)	19
STY	90	Finna dolda ting	14
STO	85	Upptäcka fara	19
FYS	29	INT-baserade färdigheter	10
SMI	22	Besvärjelser	17
INT	19	Elementarmagi	7
PSY	19	Skräckslå	0/10
KP	57		
SB	+5T6	**Förflyttning:** L16/F56	
		Naturligt skydd: Kropp: 9, Buk: 5, Vingar: 0	
		Skattpansar: 70%	

ÅLDERNS INVERKAN PÅ HÖGRE DRAKAR

Ingen går genom livet oförändrad, inte ens drakarna. De kläcks, växer upp, härjar och blir gamla. De mest fasansfulla drakarna är de uråldriga och de mest medgörliga är de nyfödda. En drake är att betrakta som fullvuxen när den nått mogen ålder och när den blir gammal börjar den att lugna ner sig något och är inte fullt lika hetsig som den var i sin ungdoms dagar. Nedan presenteras en tabell med multiplar för de olika egenskaper och färdigheter som drakarna besitter. När man genom en drakes ålder vill bestämma dess åldersgrupp så bör man titta i beskrivningen av draken. Där anges när den blir fullvuxen (mogen) och när den börjar bli gammal. Övriga stadier ligger oftast någonstans mittemellan.

Vid rubriken Förmågor anges vilken tärningskombination man skall slå för att bestämma drakens särskilda drakförmågor. Tärningsslagen görs separat varje gång draken når en ny ålder, d. v. s. skall man skapa en Medelålders drake slår man sammanlagt tre slag, 2T10 för "Ung", 2T20 för "Mogen" samt 3T20 för "Medel".

Avrunda alltid uppåt.

ÅLDERSTABELLEN

	Nyfödd	Ung	Mogen	Medel	Gammal	Uråldrig
STY	0,1	0,5	0,8	1,0	1,4	1,8
STO	0,1	0,5	0,8	1,0	1,4	1,8
FYS	0,1	0,5	0,8	1,0	1,4	1,8
SMI	0,6	1,4	1,2	1,0	0,8	0,6
INT	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,4
PSY	0,4	0,6	0,8	1,0	1,2	1,5
Naturliga vapen	0,3	0,6	0,8	1,0	1,2	1,0
Andningsskada	0	0,5	0,8	1,0	1,2	1,4
Finna dolda ting	1,0	1,0	1,0	1,0	1,0	0,8
Upptäcka fara	0,5	0,6	0,8	1,0	1,2	1,0
INT-baserade färd.	0,3	0,6	0,8	1,0	1,4	1,8
Besvärjelser	0	0,3	0,6	1,0	1,4	1,8
Skräckslå	0	0,5	0,8	1,0	1,4	1,8
Naturligt skydd	0,3	0,5	0,8	1,0	1,2	1,5
Skattpansar	0	0,5	0,8	1,0	1,2	1,5
Förmågor	—	2T10	2T20	3T20	4T20	4T20

LÄGRE DRAKAR

Till skillnad från de högre drakarna är de lägre drakarna egentligen inte drakar i ordets sanna bemärkelse, då de lärde i *Drakar och Demoners* värld med ordet drake normalt menar en varelse med enorm styrka och visdom, utan endast mycket avlägsna släktingar till dessa de mäktigaste av varelser.

De lägre drakarna är mycket mer aggressiva än sina avlägsna släktingar, vilket beror på att de inte besitter någon intelligens att tala om utan är djur snarare än drakar. Av samma anledning besitter de inte heller några som helst magiska kunskaper och struntar totalt i hur mycket man smickrar och berömmer dem för det enda de ser i en bepansrad äventyrare är en bit mat som dock är något mer svåröppnad än normalt.

Många av de lägre drakarna har dock behållit förmågor som exempelvis eldkvasten, men de förstår inte att behärska den, eller använda den taktiskt, utan de använder den endast som det fruktansvärda vapen den är. Många har även behållit de högre drakarnas utsökta sinnen, men inga lägre drakar kan se i totalt kolmörker. De kan inte heller aktivt skräckslå, utan den enda gången de kan uppnå skräckeffekt är om man möter dem ensam, öga mot öga. Inte heller är de det minsta intresserade av skatter, guld och ädla stenar eftersom de inte förstår deras värde och av den anledningen har de aldrig skattpansar. Det enda tillfället de kan ha skattpansar är om de skulle råka hitta en övergiven drakgrotta med tillhörande skatthög (ytterst osannolikt).

Inte heller lever de lika länge som vanliga högre drakar utan de äldsta exemplaren blir knappt över tusen år gamla. Däremot är de lägre drakarna betydligt vanligare än de högre drakarna då de inte ser någon nytta i att hålla sig gömda i sina avlägsna boningar utan ständigt är på jakt efter föda.

Lägre drakar delas in i två större grupper; stridsdrakar och drakormar. Stridsdrakarna är de som oftast ses på slagfältet och drakormarna är avlägsna släktingar med drag av de högre drakarna.

STRIDSDRAKAR

I gruppen stridsdrakar ingår alla lägre stående drakar som kan användas för att bära beridna trupper, d. v. s. de drakar man stöter på ute på slagfältet.

Stridsdrakarna är inte på något sätt drakar i ordets sanna bemärkelse utan snarare ointelligenta djur. De drivs framåt av en i det närmaste övernaturlig blodstörst och förstörelsemani. Att slita ett offer i stycken och bli översköljd av dess blod är något som de brukar betrakta som ytterst njutbart. Till utseendet är de dock i princip identiska med de högre drakarna och de allra största blir nästan lika stora som de största högre drakarna. Dessutom kan de spruta eld. Deras eldkvast är inte lika kraftig, men är trots det ett oerhört farligt vapen. Att de är rovdjur märks på deras ofta överdimensionerade klor och huggtänder, vilka ofta sitter i flera rader. Eftersom de inte är alltför intelligenta går det att tämja dem om man har de rätta kunskaperna. Om man lyckas tämja en stridsdrake kommer den att fungera ungefär som en stridstränad häst, och den är lika intelligent, trogen och lydig som en sådan.

METHAKISK STRIDSDRAKE

De methakiska stridsdrakarna kallas även små stridsdrakar och används oftast för spaningsuppdrag långt inne på fiendens territorium eftersom den är inte är särskilt stor eller uppseendeväckande.

Utseende: Till utseendet påminner den methakiska stridsdraken mycket om elddraken, även om det finns exemplar vars fjäll skiftar svagt i grönt och blått. Den är dock avsevärt mycket mindre än sin avlägsna släkting och har ett något mer långsmalt huvud. Vingarna är mycket stora och ger en god styrka trots avsaknaden av egentlig muskelkraft. Den har en mycket anonym ryggradskam men ganska kraftiga huggtänder och klor.

Uppträdande: Normalt ungefär samma beteende som de övriga stridsdrakarna, men tenderar att vara något mer nyckfull och mindre aggressiv då dess styrka trots allt inte är överväldigande.

Förmågor: Eldkvasten når 15 meter och har då en 3 meter och 3 meter bred bas. Dessutom har den till viss del samma ypperliga sinnen som de högre drakarna, främst luktsinnet.

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	**Typvärde**
STY	35
STO	35
FYS	20
SMI	24
INT	5
PSY	11
KP	28
SB	+2T6

Färdighet	**FV**
Klor (1T6)	13
Bett (1T8, halv SB)	13
Stångning (1T6)	14
Svanssnärt (1T4)	15
Eldkvast (3T10, 15 m)	13
Finna dolda ting	11
Smyga	19
Spåra	12
Upptäcka fara	17
Skräckslå	0/—

Förflyttning: L12/F60
Naturligt skydd: Kropp: 6, Buk: 3, Vingar: 0



KHARAKISK STRIDSDRAKE

Den kharakiska stridsdraken är den absolut vanligaste stridsdraken. Normalt är det den som används under de stora fältslagen och som man menar när man i vardagligt tal pratar om "stridsdrakar".

Det normala användningsområdet för dessa medelstora stridsdrakar är dels för att bekämpa fiendens drakar, dels för att från luften grilla motståndarens kohorter. Om fienden har gott om bågskyttar håller de sig dock hellre på marken i stället och används då för att bryta fiendens sköldmurar med eldkvastar och rå styrka.

Utseende: Den kharakiska stridsdraken ser nästan exakt ut som en mindre version av elddraken, men den har något ljusare fjäll. Det är dock ingen risk att en någorlunda insatt person (FV B2 eller mer i Drakkunskap) tar fel, eftersom stridsdrakarna inte alls utstrålar samma obändiga styrka, makt, skönhet och majestät som de högre drakarna. Ryggradstaggarna är assymetriskt placerade och på vissa ställen ser följaktligen ryggen ut som en spikmatta. Liksom de behemothska stridsdrakarna har de en tendens att vara ganska rundlagda dagen efter en strid.

Uppträdande: Arketypen för hur en stridsdrake är och lever. Avviker nästan aldrig. Relativt lättränade och ganska lydiga även under mycket kaotiska förhållanden.

Förmågor: Inga speciella.

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	75
STO	75
FYS	31
SMI	19
INT	5
PSY	11
KP	53
SB	+5T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	14
Bett (1T8, halv SB)	14
Stångning (1T6)	12
Svanssnärt (1T4)	10
Eldkvast (5T10, 35 m)	10
Finna dolda ting	10
Smyga	13
Spåra	12
Upptäcka fara	10
Skräckslå	0/—

Förflyttning: L12/F60
Naturligt skydd: Kropp: 10, Buk: 4, Vingar: 0

Behemothsk stridsdrake

De största, mest ovanliga och fruktade av de lägre drakarna är de behemothska stridsdrakarna, uppkallade efter elddemonen Behemoth. I de bataljer där de deltar flyr de stridande eller står lamslagna av skräck.

Utseende: Precis som alla andra stridsdrakar påminner den behemothska stridsdrakens utseende om elddrakens, men till skillnad från de andra stridsdrakarna är den dessutom lika stor som elddraken, om inte större. Den ser enormt respektingivande ut och har stora huggtänder och klor som ständigt är mörka då de är täckta med levrat blod som draken inte har brytt sig om att torka bort. Deras storlek har dock påverkat deras rörlighetsförmåga ganska kraftigt och de är inte på långt när lika smidiga som elddrakarna.

Uppträdande: I vilt tillstånd är de om möjligt ännu mer aggressiva och destruktiva än de övrigas stridsdrakarna då de utnyttjar sin överlägsenhet i storlek och styrka till att ge sig på allt som är mindre än dem själva. Deras storlek kräver mer näring (fler byten) än de övriga, vilket gör att de gärna jagar självständigt på "ledig" tid. Se i övrigt ovan.

Förmågor: Den behemothska stridsdrakens eldkvast når 50 meter och basen har då en diameter av 10 meter.

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	125
STO	110
FYS	42
SMI	12
INT	5
PSY	11
KP	76
SB	+7T6

Färdighet	FV
Klor (1T8)	15
Bett (1T8, halv SB)	15
Stångning (1T6)	10
Svanssnärt (1T4)	10
Eldkvast (7T10, 50 m)	11
Finna dolda ting	9
Smyga	10
Spåra	10
Upptäcka fara	11
Skräckslå	0/—

Förflyttning: L13/F52
Naturligt skydd: Kropp: 13, Buk: 6, Vingar: 1

DRAKORMAR

Drakormarna är endast avlägsna släktingar till drakarna och saknar i princip alla förmågor som drakarna äger. De är inte lika rovlystna och bryr sig knappast om att samla på sig några större skatter även om de tycker om blänkande föremål och det kan finnas några sådana i deras grottor. Drakormarna är betydligt mindre än drakarna och inte heller på något sätt intelligenta. De är bara ute efter att skaffa föda.

Det finns drakormar som 'tillhör' olika grupper av högre drakar. Drakormen är t. ex. avlägsen släkting till elddraken med sjöormen är släkt med vattendrakarna.

Drakorm

Drakormen är den vanligaste av drakormarna och den som har fått ge namn åt släktet. Den lever inte avskilt och gör sitt bästa för att sluka allt som kommer i dess väg.

Utseende: En drakorm ser ut som en gigantisk orm med drakhuvud och två drakliknande framben, vilka även fungerar som armar. Varje 'hand' har fyra stycken stora, svarta klor, mycket användbara vid styckning av boskap. Kroppen är täckt av fjäll med samma egenskaper som vanliga drakfjäll. De kan ha i princip vilken färg som helst, men röda eller svagt blåa, lätt metallskimrande nyanser är de som är vanligast förekommande. Drakormens undersida saknar fjäll och där skyddar istället ett segt, gyllengult skinn. De kan bli upp till sex meter långa och en meter tjocka vid 'buken'.

Uppträdande: Till skillnad från drakarna så har drakormen en normal dygnsrytm. De är som sagt mycket aggressiva, men drar sig för att attackera byten som den förstår kan bli dem övermäktiga. I övrigt är de arketypen för drakormar. De tar sina boningar i grottsystem eller övergivna och obefolkade ruiner.

Förmågor: Drakormarna saknar speciella förmågor, förutom det att de har kvar de förnämliga sinnen som drakarna har, vilket gör att de ser, luktar och hör betydligt bättre än vanliga människor och stridsdrakarna.

Hemvist: 5E, 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	31
STO	21
FYS	14
SMI	14
INT	5
PSY	14
KP	18
SB	+1T10

Färdighet	FV
Klor (1T6)	10
Bett (1T8, halv SB)	15
Stångning (1T4)	7
Svanssnärt (1T4)	7
Finna dolda ting	13
Smyga	7
Spåra	15
Upptäcka fara	15

Förflyttning: L14
Naturligt skydd: Kropp: 5, Buk: 2

SJÖORM

Sjöormarna är enorma ormliknande varelser som är avlägsna släktingar till havsdrakarna. De finns i de flesta hav, en del stora insjöar och i vissa floder. Drakormarna är nära släktingar till dem, men istället för drakormens armar har sjöormen begåvats med ett stort horn i pannan. De är oerhört blodtörstiga rovvarelser som främst lever av stora vattenlevande djur, men de tackar inte nej om de ser en möjlighet att variera kosten något med lite människokött.

Utseende: En sjöorm har en lång kraftig ormkropp klädd med tjocka hårda fjäll vars färg kan variera från svart till blågrått och från grönt till gråvitt. Dess huvud påminner till stor del om ett vanligt drakhuvud, men i stället för öron och vanliga horn har sjöormen en ankfotsliknande utväxt av ben som pekar snett bakåt på vardera sidan av huvudet. Deras ögon är normalt giftigt gula och speglar deras inte alltför överlägsna intellekt.

Uppträdande: Sjöormarna dras till rytmiska ljud, t. ex. det monotona dunkandet från någon som ror. De är enormt glupska och drar sig inte ett ögonblick för att anfalla småbåtar genom att simma från stort djup och driva in sitt horn i båtens botten med en sådan kraft att båten springer läck. De låter oftast större fartyg vara, men kan följa efter dem i flera dagar i väntan på att någon skall ramla över bord, eller kanske bli kölhalad. Sjöormen drar sig för att attackera byten ovan vattnet då dess sinnen främst är anpassade till ett liv under vattenytan och därför fungerar sämre ovan densamma.

Förmågor: Eftersom sjöormarnas syn försämras drastiskt ovan vattenytan har de –10 i CL på alla attacker som de gör ovan vattnet. Om den träffar någon med sitt bett och lyckas övervinna dennes STO med sin STY på Motståndstabellen kan den dra med sig den olycklige ned i djupet. Den olycklige får göra ett motståndsslag per SR tills han drunknat.

Sjöormar har inget andningsvapen och deras sinnen är som sagt inte särskilt effektiva ovan ytan. Under vattnet ser, hör och luktar de dock lika bra som en normal drake gör ovan ytan.

Hemvist: 7, 12, 13
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	40
STO	40
FYS	18
SMI	18
INT	5
PSY	9
KP	29
SB	+3T6

Färdighet	FV
Bett (1T8, halv SB)	12
Stångning (1T10)	12
Finna dolda ting	9
Smyga	5
Upptäcka fara	5

Förflyttning: S30
Naturligt skydd: Kropp: 5

HYDRA

Hydran är en helt vanlig drake, hög eller låg, som av någon anledning begåvats med fler huvuden än de vanliga drakarna. Somliga kallar dem missfoster medan andra kallar dem drakarnas konungar, utvalda av 'drakgudarna'. Det är ett fruktansvärt och mytomspunnet monster som ofta förekommer i sagorna och legenderna.

Utseende: Hydrans utseende beror till stor del på vilken sorts drake hydran egentligen är. Den hämtar större delen av sitt utseende från den rasen och har sedan mellan ett och sex extra huvuden. Kroppen blir oftast något fetare än ursprungsvarelsen och hydran förlorar i smidighet och kvickhet. Inte heller blir de lika kraftiga som sina släktingar, men detta kompenserar de med de attacker som de får tack vare sina många huvuden.

Uppträdande: Den hämtar större delen av sitt temperament från rasen, men hydror är normalt mer aggressiva, blodtörstiga och kampvilliga än vanliga drakar. De brukar även bry sig betydligt mindre om skatter än vanliga drakar utan det viktigaste är att nedlägga så många fiender som möjligt. Visserligen finns det hydror som njuter av intellektuella dueller, men de är lätt räknade.

Förmågor: Förutom att hydran har ett antal av de förmågor som rasen har (elddrakar kan spruta eld, o. s. v.) har de en alldeles speciell förmåga. När man strider mot en hydra och lyckas tillfoga den mer än 6 skadepoäng i ett och samma hugg med ett eggvapen (svärd, yxa, hille-

bard, m. fl.) har man huggit av ett huvud. Inom 1T6+3 SR växer två nya huvuden ut från det avhuggnas halsstump. Det enda sättet att förhindra det är att bränna halsstumpen med eld (t. ex. en fackla eller en oljelykta som krossas mot den) innan de nya huvudena har hunnit växa fram. Träffchansen för en sådan fackelattack är halva den man har med ett liknande vapen (liten träklubba, kortsvärd, eller dylikt). Det räcker med att träffa.

Givetvis finns det en mängd besvärjelser som är lämpliga för ändamålet, t. ex. ELD och ENERGISTRÅLE; det räcker med att de lyckas. Hydror kan aldrig flyga och har begränsade draksinnen, men deras 1T6 extra huvuden kompenserar i viss mån dessa svagheter. För varje extra huvud får de göra en "gratis" Bett-attack per SR.

En hydra kan aldrig uppnå äldre ålder än Mogen om den är en högre drake.

Hemvist: Se "grunddraken"
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Multipel till normalt värde
STY	x 0,8
STO	x 1
FYS	x 0,9
SMI	x 0,7
INT	x 0,8
PSY	x 0,8

Färdighet	FV
Samtliga färdigheter	x 0,5

Förflyttning: F0/L x0,8
Naturligt skydd: x 0,7
Skattpansar: x 1 *(avrunda alltid nedåt)*

DRAKHYBRIDER

Drakhybrider är i detta sammanhang samlingsnamnet för varelser som på ett eller annat vis kan förknippas med drakar, antingen de bara liknar dem till utseendet eller är besläktade med dem. Det finns givetvis betydligt fler drakhybrider än de som beskrivs här.

DRAGONETTER

Dragonetterna är drakmagikernas favoritfamiliaris, ett vanligt inslag i drakmagikerns vardag där den sitter vid hans sida och för en konversation om livets väsentligheter. I sitt vilda tillstånd är de ensamlevande rovdjur och asätare som lever i avlägsna bergstrakter, inte sällan i närheten av drakhålor. De är inte särskilt aggressiva av sig, utan snarare ganska fega, och påminner i mångt och mycket om hyenor.

Utseende: En dragonett ser ut som en liten drake. Den är ungefär lika stor som en örn och har i övrigt humanoida attribut, d. v. s. den går på två ben och har två armar. Kroppen täcks av ett tunt fjällpansar i varierande färg. Deras halsar är oftast oproportionerligt långa i förhållande till deras övriga kropp. I pannan har de små horn som utgör en liten kam som löper ned mot deras nos. Trots att inte huggtänderna är alltför stora är de tillräckligt vassa för att bita av både det ena och det andra.

Uppträdande: Dragonetten är inte intelligent, om den inte är en familiaris, (den följer då reglerna i *Drakar och Demoner Magi*), utan endast ett ganska glupskt kräk som strövar omkring i bergen och letar efter lagom stora bytesdjur. Den känner liksom djur ett visst särskilt förtroende för drakmagiker och detta visar den genom att flaxa runt och eventuellt närma sig drakmagikern om denne verkar vänligt inställd. En dragonett är för drakmagikern en idealisk familaris då den ser ut som föremålet för och skaparna av den magi som de använder. Dessutom har de en tendens att som familiaris försöka ikläda sig rollen av äkta drakar, fastän de egentligen inte alls är släkt med drakarna, och på det sättet få sin herre att verka vara mäktigare än vad han kanske är. Däremot blir de aldrig direkt intresserade av exempelvis skatter utan det är mest på det 'andliga' planet som de försöker skapa sig en idé om drakarna, allt eftersom de studerar sin mästares arbete.

Förmågor: Dragonetterna har inte några av de specialförmågor som drakarna har, förutom att de kan flyga. Om de blir spiriti familiarii faller de in under de regler som gäller för sådana (se *Drakar och Demoner Magi*).

Hemvist: 5, 8, G
Vanlighet: Sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	14
STO	10
FYS	10
SMI	16
INT	5
PSY	10
KP	10
SB	—

Färdighet	FV
Bett (1T8, halv SB)	10
Finna dolda ting	11
Smyga	13
Upptäcka fara	5

Förflyttning: F35/L10
Naturligt skydd: Kropp: 4, Buk 2



SKOGSDRAKE

Ibland slår skogsdrakarna till mot oskyldiga vandrare som av misstag stör deras sköna sömn på trädgrenen. Vid första anblicken brukar de anfallna skratta, men när de inser vad det handlar om flyr de oftast mycket snabbt.

Utseende: Skogsdraken är en liten drake, ungefär lika stor som en örn. Kroppen skyddas av en seg, fjälliknande grön hud. Armarna är små och försedda med små skarpa klor. Svansen är ganska kort, och deras vingar är inte heller särskilt stora. Ryggradskammen består av små, inte särskilt vassa taggar och deras huggtänder är oftast gulnade och nedslitna. Det reptilliknande huvudet är försett med två stirrande gula ögon och ett par bakåtriktade horn som inte fyller någon egentlig funktion. Skogsdrakar kan inte ha skattpansar.

Uppträdande: Normalt är skogsdraken ganska fredlig så länge den får sitta ifred i sitt träd och fundera och titta efter lämpliga byten, men om någon stör den kan den bli mäkta förgrymmad och låta eldkvasten tala. Även om den saknar den precision och styrka som de högre drakarna besitter är dess eldkvast ett mycket farligt vapen. Oftast använder den eldkvasten sparsamt eftersom de vet vilken skada den kan vålla och de är inte på långt när lika förstörelseälskande som vissa av de högre och lägre drakarna. Den är intelligent och tycker om skatter, precis som sina avlägsna släktingar. Därför kan man i deras boningar, i gamla träd i delar delar av mörka skogar (oftast till viss del nedbrända), hitta mindre skatter, givetvis ingenting som kan mäta sig med en riktig drakskatt. Skogsdrakar är totalt okunniga om magi och allt som har med sådan att göra.

Förmågor: Skogsdrakarna har utsökta sinnen (som de högre drakarna) och är dessutom utrustade med ett förnämligt vapen; eldkvasten. Eldkvasten har en räckvidd på tio meter och då är basen två meter bred och två meter hög.

FJÄRILSDRAKE

Hos alver och andra skogslevande folk som lever i harmoni med naturen stöter man ibland på den lekfulla, ettriga och söta fjärilsdraken. Den lever där tillsammans med sin adopterade familj och njuter av livet så gott det går samtidigt som den livnär sig på flugor och andra småkryp.

Utseende: Fjärilsdraken har hämtat större delen av sitt utseende från de högre drakarna. Den är dock mycket mindre (ungefär tjugo centimeter lång) och har rundare drag. Hos fjärilsdraken har magen en tendens att bli ganska kraftigt utputande då den har en enorm aptit. Normalt är deras fjäll skogsgröna, men även andra varianter förekommer. Den har förhållandevis stora huggtänder och en mycket lång tunga som den använder för att fånga insekter och andra småkryp.

Uppträdande: Till sättet är fjärilsdraken en synnerligen kärvänlig och trevlig krabat som man gärna umgås med. Den söker sig till humanoida varelser och bosätter sig hos dem då den brukar bli ganska väl omhändertagen av dem. Den äter nästan allt den kommer över och trots sin ringa storlek får den i sig en hel del. Trots sitt utåtriktade sätt är fjärilsdrakarna oerhört lättretade och minsta antydan till att provocera dem kan få dem att bli minst sagt aggressiva. Då de oftast talar det språk som deras 'adoptivstam' talar går det inte heller att endast göra språkliga provokationer. Den som



gör dylika kan räkna med att snart upptäcka att det börjar lukta bränt i den personens omedelbara närhet (hår, kläder, el. dyl.).

Förmågor: Fjärilsdrakarna kan flyga och spruta eld. Eldkvasten har en styrka ungefär som en fullt påskruvad tändare. Följaktligen är den inget direkt hot i närstrid, men den kan användas till att sätta eld på saker som fjärilsdraken ogillar (exempelvis en otrevlig rollpersons hår). Den fungerar även utmärkt för att grilla skalbaggar och andra insekter.

Skogsdrake
Hemvist: 2, 3, G
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	7
STO	6
FYS	8
SMI	19
INT	9
PSY	11
KP	7
SB	—

Färdighet	FV
Bett (1T6, halv SB)	10
Eldkvast (4T6, 10 m)	12
Finna dolda ting	11
Smyga	13
Upptäcka fara	15
Gömma sig	12

Förflyttning: F37/L7
Naturligt skydd: 3

Fjärilsdrake
Hemvist: 2, 3
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Typvärde
STY	3
STO	1
FYS	5
SMI	16
INT	8
PSY	10
KP	3
SB	—

Färdighet	FV
Bett (1T2, halv SB)	10
Eldkvast (1T2, 10 cm)	14
Finna dolda ting	11
Smyga	13
Upptäcka fara	5
Gömma sig	17

Förflyttning: F39/L5
Naturligt skydd: Kropp: 1, Buk: 0

DRAKMÄN

Drakhumanoiderna, eller drakmännen, är märkliga varelser från en tid då de nu bortglömda magiformerna ännu var levande. Med hjälp av kraftfulla besvärjelser och svåranskaffade magiska tillbehör har de formats under de längsta av ritualer. Än idag finns det de som minns delar av denna ritual, den ritual som alltjämt är känd som draksådd.

Ritualen är känd i två former, dels den sedan länge försvunna variant som frambringade de egentliga drakmännen, dels den som skapats av mänskliga magiker i syfte att frambringa nya drakmän. Skillnaden dem emellan är att drakmannen har drag av drakarna och besitter särskilda egenskaper som är förknippade med dessa, medan drakkrigaren är ett slags odöd i helt mänsklig gestalt.

För att utföra ritualen var man tvungen att uppsöka den punkt där en drake mött en våldsam död, eftersom delar av drakens kraft därför bundits till denna plats. Vid midnatt, en natt med klar fullmåne, var man tvungen att inleda de rituella besvärjelserna. En ihjälslagen drakes tänder, nedgrävda i fruktbar jord i en vid cirkel, ett drakhjärta och besvärjarens eget blod i kombination med de rätta orden krävdes för att genomföra den komplexa ritualen. När de första strålarna från morgonsolen träffade den berörda jordytan skedde det verkliga undret. Med stor kraft slog sig väldiga varelser ur jordens grepp. Muskulösa drakhumanoider, fullvuxna efter en enda natts vila i moder jords famn och skälvande av kraft, stod snart i den cirkel där draktänderna grävts ned. Därefter kunde besvärjaren ta kontrollen över dessa förunderliga varelser vars makt och styrka inte påminde om någonting annat. Väl underställda sin härskare var drakhumanoiderna de trognaste tjänare och deras trohet varade ända in i döden.

Nu är de besvärjare som frambragt de ursprungliga drakmännen sedan länge döda och förglömda, men deras skapelser vandrar alltjämt över kontinenternas vidsträckta riken.

Härförare har, om de fått tillfälle mer än gärna givit drakmännen kontrakt som legoknektar, eftersom de är utomordentliga krigare och villigt ställer upp för den som betalar bäst. Ofta har de använts för att skydda arméerna från just riktiga drakar. Dvärgkonungar har ofta hållit sig med drakmän i sin tjänst som skydd mot drakar och sänt ut dem tillsammans med de krigare som ges i uppdrag att slå ihjäl hotande eller inkräktande drakar.

Mycket på grund av detta är relationerna mellan drakar och drakhumanoider mycket dåliga.

Utseende: Drakmännen är storvuxna, mellan två och tre meter långa med grovt tilltagna lemmar i fråga om benstomme och muskulatur. Ett grovt, blågrönt ödellikt skinn täcker deras väldiga kroppar. Huvudet minner om en stor ödlas eller en enklare drakes skalle. Kraftiga käkar med dödligt vassa drakgaddar och ögon som saknar pupiller ger ett mycket skräckinjagande utseende. De kraftiga horn och dylika broskformationer som normalt pryder drakarnas skallar förekommer ibland hos drakhumanoiderna. Händer och fötter är kraftigt tilltagna och de har mestadels mycket kraftiga och skarpa klor. Till skillnad från drakarna saknar drakhumanoider helt svansar och vingar.

Utrustning: Drakhumanoider använder sig nästan uteslutande av kraftiga rustningar och tunga vapen. Utrustningen är ofta densamma som de ursprungligen erhöll från sina första herrar och därför är det inte ovanligt att dessa föremål och rustningar har magiska egenskaper eller tillhör det främsta av dvärgsmide. Eftersom dessa varelser utan problem kan bära såväl en som två rustningar är det inte ovanligt att de har flera lager av olika pansar, läder, ringbrynja och metallharnesk kan bäras på varandra. Vanligt är också att drakhumanoiderna samlar på sig mängder av extravagant utrustning, troféer och föremål som de tycker sig ha användning för. Enkla kikare, kartor, förunderliga mekaniska uppfinningar såsom primitiva kompasser och andra extremt värdefulla föremål är sådant som drakhumanoiderna fattar speciellt tycke för.

Uppträdande: Då drakhumanoider är varelser skapade genom ritualer som gränsar till nekromanti men som ändock går utanför alla normala magiska normer har de ett sinnelag som skiljer sig markant från de flesta andra folkslag. De är satta till världen i syfte att tjäna som krigare, vakter eller väktare över oskattbara värden. Med detta inpräglat i sig söker de sig oftast till krigets bana. De har tjänstgjort i fler arméer och upplevt fler fältslag än de flesta dödliga varelser någonsin gjort. De har sett riken födas och dö, regenter och härskare avlösa varandra och de har överlevt faror som de mindre lyckligt lottade dukat under för. Därför är en drakhumanoid sällan en fridsam varelse, de kan förvisso lägga band på sin stridslusta men de backar aldrig ur en lovande strid.

Drakmännen är skickliga krigare med sinne för strategiska finesser. De är dock sällan ledare eller liknande centralfigurer. Då drakhumanoiderna skiljer sig markant från andra legoknektar så begär de ofta sin lön i andra ting än de vanliga knektarna gör. Landområden, tjänare, olika typer av fribrev eller gentjänster avkrävs den fältherre som önskar en drakman i sin här.

Drakmännen kommunicerar sällan med sina talorgan utan förefaller vara stumma, även under strid.

Drakhumanoider och de andra raserna: Drakmän utgör inte någon egentlig ras med förmåga att fortplanta sig. De saknar den bakgrund av uppväxt och känsla för livet och kärlek som vanlig dödliga varelser äger. Detta gör dem till kallhamrade och cyniska varelser. Många är de raser som haft dem i sin tjänst men få är de som

Hemvist: 5, 8
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1–10

Grundegenskap	**Typvärde**
STY	35
STO	24
FYS	20
SMI	17
INT	12
PSY	13
KP	22
SB	+1T10

Färdighet	**FV**
2 Klor (1T8)	13
1 Bett (1T8, halv SB)	13
1 Tvåhandsvapen	15
1 Enhandsvapen	10
1 Avståndsvapen	12
Kunskap om drakar	B3
Finna dolda ting	11
Smyga	12
Spåra	14
Upptäcka fara	10
Lyssna	14

Förflyttning: L14
Naturligt skydd: Kropp: 4, Buk: 2



överhuvdudtaget känt någon djupare sympati med drakhumanoiderna. Dvärgar och människor ser drakmän som de perfekta legoknektarna. Alver och övriga älvfolk har svårare i sin relation med drakmän eftersom deras destruktiv natur inte tilltalar en normal alv. Däremot underskattar sällan alver den kraft som finns inneboende i de vandrande krigarna. De olika svartfolksraserna har ofta inga som helst betänkligheter över drakhumanoiderna, varken som fiender eller som allierade.

Det finns inga direkta band mellan drakhumanoider och drakar. Förvisso är drakmännen formade ur drakars stoff men varken de eller drakar känner någon samhörighet. Tvärtom slutar konfrontationer de två varelserna emellan med strid på liv och död. Drakar föraktar närmast de underliga humanoiderna och förbannar de människor som så förvrängt naturens harmoni när de skapat dem.

Vad drakhumanoiderna själva anser om de olika raserna vet endast de själva.

Förmågor: Drakars eld skadar inte drakmän. Däremot tar de skada av andra drakvapen, såsom köldkon och mörkerkon.

En drakhumanoid kan osvikligen känna om en drake finns i dess direkta närhet. Om en drake finns inom 50 meter från drakhumanoiden blir denne instinktivt medveten om detta men den kan inte avgöra vilken typ av drake det rör sig om om den inte ser den. Genom telepati kommunicerar drakhumanoiderna med varandra och med dem som befinner sig i dess närhet. De kan kommunicera med alla varelser som de har visuell kontakt med. Somliga av drakmännen har ärvt förmågor från det stoff de en gång skapades ur. Slå 1T10 för att se huruvida drakhumanoiden besitter drakförmågor. Om resultatet är 1 har drakmannen 1T3 drakförmågor (se detta kapitel).

Drakhumanoider kan leva mycket länge om de inte möter döden i strid eller på liknande sätt. Man antar att de har livslängder som motsvarar de äldsta av drakar.

Om du använder *Krigarens Handbok* kan drakmän bära maximalt en typ I-rustning, en typ II och en typ III samtidigt (eller någon annan kombination som blir sammanlagt 6). Dessa rustningar måste givetvis vara specialgjorda.

ODÖDA DRAKAR

Ibland händer det att en drake, trots att den är död, inte är villig att helt lämna världen för ett liv på andra sidan. Detta kan vara om den dödas på ett nesligt sätt eller fortfarande anser sig ha mycket viktiga saker att uträtta här i världen. Om dessutom draken dödas vid en plats där det magiska kraftflödet är extra kraftfullt (exempelvis en nekromantinod, se *Drakar och Demoner Magi*) tillåts själen återvända och återigen ta plats i den numera döda kroppen. (Det är även möjligt att tillkalla en drakes själ, men det ges inga regler för detta här, då dessa skulle bli alldeles för komplexa, utan i en sådan situation får SL själv avgöra vad som händer.) Om själen återvänder till drakens kropp reser sig draken igen, död men trots det väldigt levande.

Utseende: Odöda drakar ser ut precis som de gjorde innan de dog, men deras kroppar är troligtvis mer slitna. Överallt tittar kött och ben fram, men den magiska energin håller draken samman så att den kan leva och verka. De brukar också bli mörkare till utseendet, ögonen blir ljusare och tommare och magiker kan se en slags aura av magisk energi kring dem.

Uppträdande: Inte heller deras uppträdande brukar förändras alltför mycket förutom att de troligtvis är ute efter hämnd, något som de kan göra allt för att få. De tvekar inte längre att döda oskyldiga och de bryr sig knappast om de blir smickrade. Den enda som skulle kunna få dem intresserade är någon som kan hjälpa dem att utkräva sin hämnd. Skatter är inte heller av något som helst intresse.

Förmågor: De har förlorat alla drakarnas förmågor, bl. a. andningsvapnet, men i gengäld får de alla fördelar och nackdelar som en odöd har (se *Drakar och Demoner Magi*). En odöd drake räknas som högre odöd.

Hemvist: Samma som tidigare
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundegenskap	Multipel till ursprungligt värde
(De värden som anges nedan är de normala multiplarna men givetvis kan de var både lägre och högre beroende på den plats där återuppståndelsen sker)	
STY	x1,5
STO	x1,0
FYS	0
SMI	x0,6
INT	x0,8
PSY	1
KP	var.
SB	var.

Färdigheter
Enligt de multiplar som anges för respektive färdighets grundegenskap.

Förflyttning: samma som tidigare.
Naturligt skydd: samma som tidigare.

DRAKFÖRMÅGOR

Ingen drake är den andra lik. Därför presenteras nedan ett antal särskilda egenskaper som gör varje enskild drake speciell. Drakförmågorna fungerar ungefär på samma sätt som särskilda förmågor för rollpersoner. Draken slår en gång varje gång han hamnar i en ny åldersgrupp, enligt Ålderstabellen. Där anges också vilken tärningskombination han skall använda. Lägre drakar får 1T3–1 slag på tabellen med 1T20.

Efter tabellen för vanliga drakar (elddrakar och lägre drakar) följer en tabell med en eller ett par särskilda förmågor för de olika drakfamiljerna. Dessa förmågor läggs in i den vanliga tabellen när man slår för andra drakraser.

Givetvis behöver inte nedanstående tabeller följas slaviskt när man skapar en drake, utan vill man ge en drake en viss förmåga finns det ingenting som säger att han behöver slå just det resultatet. Följaktligen kan SL i princip välja fritt i tabellerna nedan när han skapar sin drake, eller slå ett par slag om han har idétorka.

Resultat Förmåga

1 .... Inget speciellt.

2 .... HYDRA. Draken är en hydra med allt vad det betyder och innebär. Den tillägnas 1T6 extra huvuden. Se beskrivningen av hydran. Observera att endast antalet Bett-attacker ökar, inte antalet attacker med andningsvapen.

3-4 .... ONDA ÖGAT. Draken har olikfärgade ögon vilket ger den ett ganska suspekt utseende. Ett av ögonen behåller orginalfärgen medan det andra får det motsatta släktets färg. (Ex. en värmedrake får ett blåvitt och ett rött öga).

5-6 .... HÖG RYGGRADSKAM. Drakens ryggradskam är ovanligt hög. Taggarna är ungefär 75 centimeter långa.

7-8 .... FÄRGSKIFTARE. Drakens fjäll skiftar färg lite då och då. Inga extrema förändringar (blått-chockrosa), utan endast nyansförändringar som ändå är klart märkbara. Oftast ser det ut som ett mönster som går över hela pansaret.

9-10 .... STORA HUGGTÄNDER. Drakens käkar är försedda med extremt stora huggtänder. +2 i skada.

11-12 ..... LÅNG HALS. Draken har onekligen en något längre hals än sina släktingar, men inte särskilt mycket nytta av det.

13-14 ..... GOD SLAGSKÄMPE. Oanad talang i närstrid med klor. FV i Klor ökar med 5.

15-16 ..... GRIPKLO. Slutet på drakens svans utgörs av en enorm gripklo med vilken draken kan attackera och försöka fånga personer (går till som en vanlig Klo-attack). För detta krävs ett lyckat slag för Svanssnärt. Svansens gripklo har normal STY/2 vid motståndsslag.

17-18 ..... SNÄRTIG SVANS. +5 på FV i Svanssnärt.

19-20 ..... EXTRA HORN. Draken har ett extra horn som sitter mitt i pannan och ger draken 1T4 ytterligare i stångningsskada, förutsatt att de övriga hornen går att stångas med.

21-22 ..... HUNGRIG. Att bitas är något av det bästa draken vet. +5 i FV på Bett.

23-24 ..... HÅRDA FJÄLL. Drakens fjällpansar är ovanligt hårt och dess absorbering ökar med 1T4 poäng.

25-26 ..... SVANSKLUBBA. Drakens svans slutar i en tung, hård klump som fungerar alldeles utmärkt som attackvapen. +2 i skada med Svanssnärt.

27-28 ..... TYST FLYGARE. Drakens FV i Smyga ökar med 4 när den flyger.

29-30 ..... SPIKFÖRSEDD SVANSKLUBBA. Samma som ovan men med spikar. Skada +4.

31 .... EXTRA SKATTPANSAR. Skattpansarets absorbering ökar med 1T4 poäng (om den inte har något skattpansar så har den det nu).

32-33 ..... STORA ÖRON. Drakens öron är kraftigt överdimensionerade. +3 på FV i Upptäcka fara.

34-35 ..... FLERA TANDRADER. Draken har ett stort antal tandrader vilket gör att denne inte bryr sig särskilt mycket om ifall den förlorar en tand eller två eftersom den ändå omedelbart får en ny tand på samma ställe. Dessutom +2 i skada.

36 .... ENHORNING. Draken har bara ett horn. Det sitter mitt i pannan och är enormt vasst och farligt. Stångning 22, skada 1T10.

37 .... KVICK FLYGARE. Drakens förflyttningsförmåga ökar med 10 när den befinner sig i luften. Detta beror till viss del på att draken har ovanligt stora vingar.

38 .... LÅNGT SPRUT. Räckvidden för drakens andningsvapen ökar med 50%.

39 .... BRA ELDSPRUTARE. Draken har mycket god precision. +5 i FV på sitt andningsvapen.

40 .... EXTREMT SNABB. Draken får ökad förflyttningsförmåga till land med 5.

41 .... TOTAL EMPATI. Draken kan utan problem avläsa alla sinnesstämningar inom 100 meters radie. Det går inte att lura draken med annat än magi. Magikerns PSY+besvärjelsens effektgrad måste då övervinna drakens PSY på motståndstabellen.

42 .... HYPNOTISERANDE BLICK. Draken kan om den får ögonkontakt med sitt offer och behåller denna i minst 1 SR försöka övervinna offrets PSY med sin egen på motståndstabellen. Om detta lyckas anses draken ha hypnotiserat sitt offer och har det i sitt våld. Följaktligen kan draken kontrollera offret. För handlingar som offret normalt inte skulle utföra krävs att draken lyckas med ytterligare ett slag. Ögonkontakten behöver inte bibehållas för att offret skall fortsätta att vara hypnotiserat.

43 .... DJURENS SKRÄCK. Draken kan, om den vill, automatiskt paralysera alla ointelligenta djur som kan se den genom att lamslå dem med rädsla. Effekt bibehålls i 10 SR efter det att draken försvunnit utom synhåll.

44 .... EXTREMT UPPMÄRKSAM. Alla sinnen hos draken är extremt väl utvecklade. Den kan lukta, lyssna och se nästan allt. FV i Finna dolda ting, Lyssna och Upptäcka fara ökar med 5.

45 .... ENÖGAS SÖMN. Draken sover alltid med 'ett öga öppet' och har därför alltid samma FV på Upptäcka fara vare sig de sover eller inte.

46 .... BESVÄRJELSEEMPATI. Drakens PSY-poäng fördubblas. OBS: PSY-poäng, inte grundegenskapen PSY.

47 .... TANKELÄSARE. Draken kan avläsa en persons tankar genom att övervinna dess PSY med sin egen. Besvärjelser gör moststånd enligt samma villkor som vid TOTAL EMPATI. Upp till drakens PSY/5 personer kan undersökas per SR.

48 .... PSYKISK REGENERATION. Draken återfår, p. g. a. sitt utomordentliga psyke, förlorade PSY-poäng dubbelt så snabbt som normalt.

49 .... EXTREMT SKRÄCKINJAGANDE. Drakens utseende är något av det hemskaste som någonsin skådats och dessutom vet den verkligen hur man skrämmer livet ur sina motståndare. Skräckslå ökar med +2/+5. De exakta kosmetiska förändringarna bestäms av SL.

50-55 ... MAGIKUNNIG. Draken får välja ytterligare en magiskola med samma FV som han har i Drakmagi. (Gäller även besvärjelserna; han får lika många besvärjelser som han har i Drakmagi, till samma Skicklighetsvärden). Oftast rör det sig om symbolism, illusionism *(se DoD Magi)*, elementarmagi eller mentalism.

56 .... SPÖKRÖST. Draken kan låta sin röst ljuda från önskvärd plats inom en radie av 100 meter. Han kan dessutom modifiera röstens höjd och styrka efter eget tycke.

57 .... EXTREM SNABBHET. Tack vare sin snabbhet får draken dubbelt antal attacker i stridsituationer.

58 .... BESVÄRJELSEEMPATI. Besvärjelser som draken lägger drar bara hälften så många PSY-poäng som normalt.

59 .... ILLALUKT. Från drakens kropp avsöndras ständigt ett ämne som luktar fruktansvärt illa. Om man kommer inom 30 meter från draken måste man lyckas med ett Normalt FYS-slag för att inte få ordentliga kväljningar. Inom 10 meter krävs ett Svårt FYS-slag. Börjar man må illa är man sysselsatt med det under 2T4 SR.

60 .... SÖVANDE RÖST. Om man lyssnar till draken under mer än 5 SR rundor i sträck måste man lyckas med ett Normalt PSY-slag för att inte somna. En magiskt kunnig person, eller någon med Drakkunskap kan förstå vad som är i görningen.

61 .... MAGISKT IMMUN. Draken är immun mot alla former av magi som inte är fysiska manifestationer. Skadas alltså inte av magiska vapen och liknande.

62 .... ELDKONTROLL. Draken kan tack vare det extremt goda förhållandet mellan den och dess element kontrollera elden fullständigt. Den kan skapa figurer med den, forma den och styra den. Den kan dock inte få elden att brinna där den inte normalt kan få fäste.

63 .... REGENERERING. Draken återfår förlorade KP med en hastighet av 4 per SR. SP återfås med dubbla hastigheten.

64 .... DIMENSIONSVANDRARE. Draken är en del av multiversum och kan obehindrat flytta sig mellan dess olika världar och dimensioner. Personer i kroppskontakt med draken kan denne välja att ta med sig.

65 .... TELEPORT. Draken kan teleportera sig själv till en kostnad av 1 PSY-poäng per 100 meter. Räckvidden är obegränsad.

66 .... OSYNLIGHET. Draken kan helt enkelt bli osynlig. Förmågan följer samma regler som besvärjelsen med samma namn.

67 .... DIMENSIONSKANAL. Draken får förmågan att öppna en magisk kanal mellan sin "hemdimension" och vår egen. Genom kanalen kan draken tappa i stort sett oändliga mängder magisk energi för vissa ändamål, exempelvis för att vidmakthålla alla de tusentals illusioner som ett illusionsslott är uppbyggt av. Med denna förmåga existerar slottet ända tills draken dör, eller porten förstörs, utan att det kostar honom ett enda PSY-poäng. SL bestämmer de exakta effekterna av denna förmåga.

68+ ...... MÄKTIG DRAKE. Höj valfri grundegenskap med tio poäng eller tre med 5.

Vattendrakar

62 .... VÅGMÄSTARE. Draken har makt över vattnets element och kan kontrollera och styra hur den bäst vill. Skapa gigantiska vågor som sköljer ned stackars sjömän i havet och lugna vågorna under stormar för att lättare nå sitt mål.

Ljusdrakar

62 .... LJUSSKEN. Draken kan låta sig själv lysa med ett novaliknande ljusskenoch blir i princip en mindre sol under FYS minuter. Alla som tittar mot draken inom 5 kilometers radie måste lyckas med ett PSY-slag för att inte förlora synen under 1T10 minuter. Fumlar man med PSY-slaget blir förlusten permanent.

Mörkerdrakar

46 .... MÖRKER. Draken kan kontrollera mörkret och kan skapa figurer med det och även låta det sprida sig med en hastighet av 5 m/SR. Den kan inte ha ett område med en radie större än PSY meter mörklagt samtidigt.

62 .... BUR. Draken kan skapa föremål av koncentrerat fysikt mörker som denne kan använda. Vanligast är att han skapar en bur i vilken han stänger in sina fångar. Rör man buren behandlas man enligt de regler som anges vid beskrivningen av mörkerdrakarnas mörkerkon (skada: 1T6/STO-poäng).

Kölddrakar

62 .... ISVÄGG. Draken kan med en tanke och en kall vindpust skapa en en meter tjock vägg av is. Den har en yta i kvadratmeter motsvarande drakens PSYx3. En mycket användbar förmåga om draken vill avlägsna sig från en plats och inte har lust att bli förföljd.

Jorddrakar

27-28 ..... METALLKÄNSLA. Det redan utmärkta sinne för metaller som draken har får fördubblad känslighet.

38-39 ..... FÖRINTELSE. Draken kan förinta ett icke-organiskt föremål totalt, det enda som blir kvar är en liten dammhög. För att lyckas måste draken övervinna föremålets STO med sitt antal PSY-poäng på motståndstabellen. Det räknas som en besvärjelse E1 vid eventuella motståndsslag.

62 .... JORDVÄG. Draken har fått den unika förmågan att kunna gå genom jord, sten och stål. Den kan röra sig i och genom samtliga metaller och jordarter. Den rör sig med en hastighet av PSY/2 meter per SR.

Luftdrakar

62 .... VINDVÄVARE. Total kontroll över vindarna. Alla vindbesvärjelsers skicklighetsvärde ökas med ytterligare tio. Den får dessutom tillgång till alla väderbesvärjelser till motsvarande skicklighetsvärde.

SVAGHETER

Givetvis är drakarna enormt mäktiga varelser, men även de mäktigaste varelser har svagheter. Vissa svagheter passar inte in på en del drakraser så SL kan välja att slå eller att bara plocka en svaghet från tabellen nedan. Normalt har ingen drake mer än en svaghet, men om SL finner det lämpligt kan han givetvis ge sin drake hur många svagheter som helst, så länge det tillför spelet något.

1T20 ..... Svaghet

1-5 ...... Svagt skattpansar. Draken har en punkt i sitt skattpansar, alternativt vanliga pansar, som helt saknar skydd. Givetvis är draken väl medveten om sin svaghet så denne kommer ständigt att försöka dölja den svaga punkten. Man har –10 på CL om man försöker träffa den svaga punkten. När draken väl blivit träffad där en gång blir han ännu försiktigare och man har –15 på CL.

6-7 ...... Blodtörst. Draken är totalt våldsfixerad och det finns inget som får den att njuta så som att se blodet flyta. Den har mycket svårt att motstå att agera i en situation där den med stor sannolikhet kan spilla blod. Därför kan det vara möjligt att locka ut draken ur sin håla genom att exempelvis rada upp ett antal slaktade lamm utanför dess ingång. Även om draken förstår att det är något skumt i görningen så har den enormt svårt att motstå lockelsen. Den avstår även i det längsta från att använda sitt andningsvapen då det oftast mer eller mindre förintar motståndaren.

8 .... Total fåfänga. Det bästa draken vet är sig själv, även om han inte är fullkomligt egocentrisk. Han älskar att höra hur stor och stark han är, hur snygg han är och hur duktig han måste vara för att ha samlat ihop alla skatter som han har i sin grotta. Av den anledningen är den mycket lättsmickrad då den inte har den minsta lust att genomskåda de tomma fraser och lismande ord som inställsamma äventyrare släpper över sina läppar. Den kan i evighet skona en person som är en god talare och förmår den att känna njutning. Någonstans långt inom sig förstår dock draken att det som dess beundrare säger kanske inte är sant.

9 .... Skönhetsfixering. Av någon anledning har inte draken samma skönhetsideal som övriga drakar, d. v. s. tycka om sig själv, utan tycker att humanoida kvinnor/män, framför allt alver och människor, är vackra. En alv eller människa med högt KAR-värde kan alltså i princip förföra en drake om dess KAR övervinner drakens INT på motståndstabellen. Om så sker vill draken spendera resten av sitt liv med personen i fråga och gör vad som helst för att få den. Skatter och ädla stenar är sådant som den med glädje öser över objektet för dess kärlek. Upptäcker draken att den blivit bedragen hämnas den dock gruvligt, så det är nog säkrast att inte utnyttja den alltför mycket.

10-13 .. Saknar vingar. Draken saknar vingar. Antingen har den inga vingar alls eller så är de så små att de inte ger den någon som helst flygförmåga.

14 .... Pyroman (elddrakar, luftdrakar, jorddrakar, värmedrakar). Draken älskar elden och allt som har med den att göra. Detta ger upphov till att den gör långa resor enbart för att bränna ned skogar, städer och liknande. Området kring drakens boning är oftast fullständigt svart av aska och väggarna brukar vara svartbrända. Kan kombineras på ett mycket bra sätt med förmågan elementkontroll.

15 .... Enormt girig. Vanliga drakar är visserligen giriga, men en drake med den här svagheten är GIRIG. Den gör vad som helst för att fylla på sin skatthög och den bromsar inte för någonting om det inte inte uppenbarligen är totalt omöjligt. Draken brukar ha en enorm skatthög, men å andra sidan grillar den första person som olovandes stiger in i grottan då den inte har den minsta lust att bli av med så mycket som ett guldmynt.

16 .... Dålig syn. Den här svagheten förekommer främst bland riktigt gamla drakar, men även hos vissa yngre drakar. Draken ser helt enkelt uruselt. Exakt hur dåligt draken ser avgör man genom att slå 1T10 och addera antalet åldersgrupper över Mogen som draken är. Ju högre värde desto sämre syn. En drake med ett värde över tio ser inte skillnad på en människa och ett troll på tio meters avstånd, däremot lär han inte ha några problem att lukta skillnaden.

17 .... Personlighetsklyvning. I drakens medvetande döljer sig två eller flera olika personligheter som kan vara helt skilda arketyper. Exempelvis kan en personlighet vara "den nyfikne draken" medan den andre kan vara "den förstörelselustande draken". Givetvis har identiterna olika namn. Varje dag är det 30% chans att draken byter personlighet 1T4 gånger. (Samma problematik kan givetvis uppstå för spelarna om drakens är listigt beräknande, men skillnaden är att i det här läget kan de inte ens gissa sig till vad som kommer att hända).

18 .... Galenskap. Draken har på ett eller annat sätt gått och blivit galen. Den tänker inte längre tillnärmelsevis i banor som liknar övriga drakars utan den är helt uppe i den tro som galenskapen har medfört. En extrem variant är om draken t. ex. av någon anledning exempelvis blivit fullkomligt övertygad om att den är människa, eller kanske en gud med rätt att härska över de lägre folken. Exakt hur galenskapen yttrar sig får SL själv bestämma.

19 .... Svagt ego. Draken är personlighetssvag och vet inte riktigt vem den är, varför den är och vad den håller på med. Dessutom är den till råga på allt oerhört känslig och blir mycket ledsen om man säger någonting som är det minsta ofördelaktigt om den. Om sorgen yttrar sig i beklagande eller en eldkvast beror till stor del på vilken personlighet drakrasen i grund och botten har.

20 .... SL special. Hitta på en egen svaghet, eller välj en valfri ovan.



DRAKHÅLOR

Drakar har sina hemvister på de mest varierande platser, alltifrån dvärgastäder till små grottor uppe på den högsta bergstopp. Det exakta utseendet och storleken varierar, men här nedan ges en beskrivning av en ganska typisk elddrakeshåla, vilket kan fungera som urtyp.

Elddrakarnas hålor

Normalt har elddrakarna sin hemvist i en stor stengrotta någonstans där det inte finns några människor. Gärna i ett kargt och öde landskap där bara ointelligenta djur lever. Drakgrottan brukar ha en eller ett par ingångar som draken kommer in igenom och som leder mer eller mindre direkt till huvudgrottan. Dessa är i vissa fall kamouflerade, drakarna brukar ha så gott självförtroende att de låter bli att vidta dylika åtgärder. Däremot blockeras ingången alltid av ett gigantiskt stenblock när inte draken är där. Om draken är aktiv i grottan brukar man kunna se rökslingor leta sig ut ur bergets håligheter och dess stora ingångar. Förutom dessa stora ingångar finns alltid en bakre ingång genom vilken draken kan fly för att sedan ta sina motståndare i ryggen. Bakvägen är alltid mindre och trängre än huvudingången och är precis så stor att draken med viss ansträngning kan ta sig igenom den. Den är dessutom nästan alltid effektivt kamouflerad eftersom draken vill undvika oväntade påhälsningar den vägen.

I en drakhåla luktar det alltid mycket fränt av svavel, syra och avföring. Lukten slår emot en direkt när man

kommer in och blir oftast starkare ju närmare man kommer huvudgrottan. I gångarna ligger det ofta kadaver och skelettdelar, drakens tidigare måltider, dels i avskräckande syfte, dels för att draken inte orkar göra sig av med dem. I gångarna kan det ligga träckhögar eftersom inte alla drakar är direkt pedantiska vad det gäller renligheten. Eftersom drakars träck har en något underlig sammansättning ger de ofta upphov till större eller mindre gropar i gångarna vilket gör att det kan bli farligt om man inte ser efter vart man går. Att hamna i en grop med syraliknande avföring är inte direkt varje äventyrares dröm.

Korridorerna har bättrats på av draken så att ljudet som alstras när man går förstärks kraftigt och draken blir på så sätt nästan omedelbart medveten om ifall någon tar sig in i grottan. De drakar som inte gör så brukar riva ned en skog och sprida grenar, buskar och mindre träd i gångarna så att det skall knaka när man går på dem. Samtidigt kan de ge upphov till några fallgropar om det är ojämna korridorer. Några drakar som lider av hybris struntar fullkomligt i säkerhetsanordningar och förlitar sig helt på sina sinnen. Korridorerna är heller aldrig större än att draken kan fylla hela korridoren med sin eldkvast vilket gör det minst sagt till ett farligt företag att försöka smyga sig på en sovande drake (om man inte kan flyga förstås). Korridorernas väggar är omväxlande sotiga och vitbrända beroende hur bra draken har lyckats med sina eldkvastar mot inkräktare. Dessutom är det alltid mörkt i hålorna, eftersom en drake har perfekt mörkersyn, vilket gör att draken för det ännu lättare att upptäcka inkräktare då användandet av en ljuskälla blir ganska uppenbart.

Grottans hjärta är huvudgrottan i vilken draken tillbringar större delen av sitt liv. Huvudgrottan är så stor att draken utan problem kan sträcka på sig och spänna ut sina vingar och kanske även ta en liten flygtur. Ofta är den så stor att ljuset från en fackla eller två inte räcker till att lysa upp den. I mitten av grottan har draken sin skatthög på vilken den ofta ligger och vilar. Skatthögen är resultatet av hundra– eller tusentals års härjande och förstörande och oftast mycket innehållsrik. I en normalstor drakgrotta leder ungefär tre eller fyra gångar in hit, alla med mynningar på lagom avstånd från skatthögen så att draken kan upptäcka och eliminera eventuella inkräktare innan de utgör ett verkligt hot.

Givetvis består inte drakens hålor av enbart en huvudgrotta och en massa gångar utan även ett stort antal mindre grottor i vilken draken nästan aldrig sätter sin fot. När han gör det är det kanske för att han inte vill blanda guld och avföring eller för att grilla någon stackars äventyrare. Grottorna brukar normalt vara fyllda med ben och kadaver från mer eller mindre avslutade måltider.

ANDRA HÅLOR

Den ovan beskrivna typen av drakhåla är den som de flesta drakar har av den anledningen att det är den vanligast förekommande typen av grottor. Det finns dock andra bosättningsmöjligheter för vanliga drakar.

URGROTTA

Urgrottan är en ofantligt stor naturlig grotta som oftast är belägen hundratals meter under marken. De drakar som söker sig hit är oftast enstöringar som vill vara i fred då de knappast heller finns några djur eller varelser i grottorna förutom i vissa fall dvärgar eller grottalver. En urgrotta kännetecknas framför allt av den enorma storleken på allting. Gångarna är enorma, grottorna betydligt större och det finns mängder av skrymslen och gropar. Urgrottan har också ett mycket större antal in– och utgångar än vanliga grottor, inte ovan jord, men under. In till huvudgrottan brukar det finnas åtminstone ett tiotal korridorer. Detta gör att det kan bli lättare att ta sig nära en drake i en urgrotta, men det kan bli så gott som omöjligt att ta sig därifrån utan att bli grillad. Lukten av svavel och syra blir inte heller lika stark härnere då luftvolymen är enormt mycket större.

LITEN GROTTA

Vissa drakar är inte lika ambitiösa när de väljer sina boplatser och nöjer sig med en liten grotta. En liten grotta består i princip bara av en enda huvudgrotta till vilken det leder in en ganska kort gång. Det är inte så svårt att hitta draken, men å andra sidan har draken ganska lätt att hitta eventuella äventyrare. Huvudgrottan är inte alltid ens så stor så att draken kan spänna ut sina vingar helt utan för att sträcka på sig måste den bege sig ut i friska luften. Det ryker om små grottor i högre grad än om stora. I övrigt ser det ut ungefär som i en vanlig grotta.

DVÄRGSTAD

Många är de drakar som har ödelagt dvärgastäder för att komma åt deras ofantliga skatter och vissa av dem har även bosatt sig i sina erövringar. Att ha en dvärgstad som drakboning är förenat med vissa komplikationer. Dels är inte dvärgarna fullt lika stora som drakarna och dels har de en annan form av arkitektur. Drakarna brukar dock göra så att de utvidgar utrymmet genom att riva ett antal byggnader och utöka takhöjden något. Sedan slår de sig till ro i vad som en gång var dvärgarnas rådsplats eller deras torg. Det är normalt inte elddrakar som väljer den här formen av bostad, utan snarare jorddrakar som vill känna närheten till metaller.

Om man kommer för att stjäla drakens skatt så har man god chans att lyckas om man ger sig på en drake i en dvärgstad. Visserligen finns det garanterat ett otal fällor som inte draken har utlöst och som äventyrarna kan fastna i, men i gengäld finns det så otroligt många fler flyktvägar och gömställen än i en vanlig drakgrotta. Dessutom finns det många vägar in som är alldeles för små för att en drake skall kunna ta sig igenom dem. Dessa försöker draken oftast täppa igen, men det blir alltid några över som draken inte lyckas hitta.

GRUVA

Det händer även att drakar upprättar hem i gruvor från vilka de fördriver människorna. På samma sätt som en dvärgastad är en gruva ett virrvarr av gångar, schakt och passager vilket gör det till en bättre terräng för äventyrarna som kommer för att dräpa draken och stjäla hans skatt. I högre grad än i dvärgastäderna är gångarna utvidgade och överallt ligger det gigantiska, svavelstinkande träckhögar som påminner en om drakens existens.

OLIKA DRAKARS HÅLOR

De som beskrivs ovan är normalt hem för elddrakar. Givetvis har många av de andra drakarna liknande bostäder, men de skiljer sig ofta från den gängse typen på något mycket uppenbart sätt.

VATTENDRAKE

Vattendrakarna har oftast sina grottor i berget, precis som elddrakarna, men deras grottor ligger antingen till havs eller vid kusten. De har så gott som alltid ingången under vatten. Själva ingången brukar vara en mindre labyrint så att inte ovälkomna personer skall kunna ta sig in. Sedan kommer man från labyrinten direkt upp till huvdgrottan där draken ligger och väntar, redo att attackera sina objudna gäster.

LJUSDRAKAR

Ljusdrakarnas grottor ser ut ungefär som de vanliga med den skillnaden att ofta en grupp drakar har sina hålor samlade kring en gigantisk gemensam grotta i vilken de träffas och utbyter erfarenheter. I sådana grupper brukar det vara mellan 4 och 12 ljusdrakar. Har man stött på en kan man alltså vara ganska säker på att det finns fler. Den stora grottan är vanligtvis en slocknad vulkan eller något liknande.

MÖRKERDRAKAR

Grottorna är vanligtvis utformade på samma sätt som elddrakars, men med den skillnaden att även väggarna, golvet och övrig interiör är totalt ljusabsorberande vilket gör att det blir ganska svårt att orientera sig. En kraftig oljelykta lyser inte upp en area större än 2x2 meter. Om man använder sig av magiskt ljus måste det övervinna grottans moståndsvärde 10 med sin effektgrad på motståndstabellen, annars blir besvärjelsen lika kraftig som en fackla.

Mörkerdrakarnas grottor ligger i gränslandet mellan mörkrets dimension och vår verklighet. I sådana områden dyker det ofta upp de mest suspekta varelser och området börjar gradvis att förändras till ett slags förvridet mörker som totalt absorberar allt ljus från omvärlden. Överallt finns mörkrets kreatur, elementarvarelser, magiska varelser och fruktansvärda monster. I drakarnas grottor såväl som i de områden där de ligger är fysiskt mörker en inte helt ovanlig företeelse som kan ge upphov till vissa otrevliga och oväntade händelser.

Skatthögarnas innehåll brukar vara ganska begränsat då mörkerdrakarna främst intresserar sig för skatter knutna till mörkret, vilka mänskligheten knappast förmår uppskatta.

VÄRMEDRAKAR

Djupt ner i vulkaner och varma underjordiska sjöars närhet har värmedrakarna sina grottor. Enda egentliga skillnaden mot elddrakarnas boningar är att det är fruktansvärt mycket varmare. Ingen normal varelse kan ta sig till deras boningar utan att vara skyddad av magi.

KÖLDDRAKAR

På de frusna slätterna skapar kölddrakarna sina magnifika ispalats bestående av gigantiska grottor och breda gångar. Utformningen påminner till stor del om den som elddrakarna har på sina grottor med den skillnaden att allt är gjort i is. Här och var kan man se varelser som dristat sig in i grottan och blivit nedfrysta och som numera står som isstatyer på runt om i gångarna. Här och var finns djupa gropar i isen som draken skapat genom vissa avsöndringar.

LUFTDRAKAR

Det är inte alltid som luftdrakar har några grottor överhuvudtaget utan de lever, leker och rumlar runt i lufthavet utan någon särskild fast punkt i livet. Om de har en hemvist behöver det inte nödvändigtvis vara en grotta utan de kan ha sitt hem högst upp på en bergstopp ovan molnen dit de beger sig någon gång ibland om de känner behov av vila.

JORDDRAKAR

Jorddrakarna har sina boningar djupare under marken än de flesta drakar och gärna i anknytning till någon metallåder. I övrigt som elddrakarnas boningar.

DRAKBORGAR

Likt titanerna tar drakar ibland sina boningar i magnifika borgar, gärna avlägset belägna, fjärran från allt vad drakdödare och arméer heter. Ofta rör det sig om uråldriga, halvt förfallna borgar och tempel, övergivna sedan århundraden, uppförda i karga bergstrakter där köld och blåst härskar. Här trivs drakarna och tar sin boning i borgsalen eller i en av hålorna under borgen.

Nästan lika vanligt är dock att draken, om han finner en lämplig boplats, helt enkelt utplånar dess invånare eller skrämmer dem på flykten. Framför allt elds- och kaosdrakarna har gjort sig kända för detta. Vanligtvis är det välbärgade munkordnars kloster som drabbas av detta, eftersom de dels lockar till sig drakar med sina skatter, dels oftast uppför sina komplex avlägset.

Även titaners magnifika marmorslott, belägna på de högsta topparna i de högsta bergskedjorna, blir ibland drakars rov. Titanerna är dock mäktiga motståndare, även för en drake, och likheterna i deras sinnelag har givit upphov till många intressanta konflikter.

Drakar är inte särskilt måna om sin bonings yttre utseende, så det är inte alls säkert att en drakborg är särskilt magnifik utifrån sett. Torn och tinnar är raserade och murar och portar nedrivna för att det skall vara enklare att flyga in och ut, osv. Någonstans i borgens hjärta, antingen i en gammal fängelsehåla, en gammal skattkammare eller något underjordiskt förråd förvarar draken sin skatt, gärna vaktad av ett flertal fällor och invecklade lås som fanns där redan då draken tog borgen i besittning.

De drakar som föredrar borgar eller liknande byggnader som sina boningar är elds- och kaosdrakar, men även gyllene drakar och ljusdrakar föredrar mänskliga byggnadsverk framför kalla, fuktiga, trånga grottor. Magiker som studerar Mörkrets dimension och kaosmakterna har dessutom en märklig förmåga att titt som tätt misslyckas med sina suspekta ritualer och experiment, och eftersom dessa magiker med förkärlek lever avlägset för att inte bli störda är inte heller mörker- och skuggdrakar helt ovanliga invånare. I de ganska sällsynta fall som luftdrakar skaffar sig fasta boplatser under molnen sker detta oftast i titaners övergivna slott av grön eller benvit marmor.

Drakmästare som lever tillsammans med sina värddrakar, vare sig de är kontrollerade på något vis eller helt enkelt extremt närstående, lever så gott som alltid i något slags borg eller slott, eftersom Drakmästaren för sina studier behöver betydligt mer gästvänliga miljöer än vad en grotta kan erbjuda. Här har Drakmästaren sitt laboratorium, bibliotek, studerkammare, sigillsmedja, symbolateljé, observatorium, artefaktkammare, osv. Draken, fjättrad eller fri, har sina egna kvarter under eller i slottet. Dessa borgar är i betydligt bättre skick än "vanliga" drakborgar och ofta omgivna av mäktiga skyddsanordningar, monsterfyllda vallgravar, illusionsskogar, och så vidare.

ILLUSIONSSLOTT

En märklig egenhet hos magikunniga drakar, främst gyllene drakar, kaosdrakar och mörkerdrakar, är deras egenskap att bygga upp illusionsslott, till det yttre magnifika palats överhöljda av skyhöga tinnar och torn, guldglänsande murar, koppartäckta tak, lökkupoler, lavafyllda vallgravar, osv. Slottet är dock, som namnet antyder, endast en illusion, eller, rättare sagt, tusentals sammanfogade små illusioner (inte ens drakar förmår att i samma besvärjelse stoppa in de tusentals effektgrader som krävs för ett helt slott). Det blir sålunda en mycket märklig upplevelse att "genomskåda" ett illusionsslott, särskilt om man inte genomskådar alla illusionerna samtidigt. Oftast är de dessutom uppbyggda kring verkliga slott, så att kanske halva slottet eller ett halvdussin torn och byggnader är verkliga, fast förbättrade till det yttre med illusioner. Rent konkret så fungerar illusionerna likt Drakmagins besvärjelse TELEPATISK ILLUSION, så de är så verkliga som det helt enkelt kan bli.

Så länge man inte genomskådar illusionen är det ingen som helst skillnad mellan illusionsslotten och ett helt vanligt slott, men befinner man sig allra högst upp i ett torn då man genomskådar illusionen är det mindre kul. Man kan gå omkring inne i dem precis som vanligt. Den främsta orsaken om man skulle "råka" genomskåda ett illusionsslott är förmodligen överdåden av lyx och de fantastiska interiörer som de bjuder. Drakar har mycket god fantasi på detta område, och såväl arkitektur som inredning är betydligt mer fantastisk än vad de allra främsta av människohänder kan prestera.

Det är ytterst få drakar och Drakmästare förunnat att kunna uppföra illusionsslott (se kapitlet "Drakförmågor", resultat 67).

DRAKRYTTARE

Från borggården utanför hördes några panikslagna gnägganden, stridsdoggen i baronens koppel började yla och gnälla ängsligt, tre kammartärnor sprang nästan över oss då de i bindgalen karriär rusade genom borgsalen, bort mot dörren till källarna. Baronen reste sig till hälften med ett förvånat ansiktuttryck, men i samma ögonblick, när de blyinfattade glasrutorna i borgsalen började skallra, insåg vi vad det var som orsakade uppståndelsen. Jag spände fast mitt svärdskoppel, sträckte ut vapenrocken, rättade till halskravatten och nickade åt baronen att följa mig ut.

Några kraftfullt svepande läten hördes därutifrån, ungefär som om någon dragit några drag med en gigantisk blåsbälg, ett utdraget, avgrundsdjupt frustande som fick glasrutorna att nästan hoppa ur sina infattningar, sedan blev allt tyst. Bara ett enormt larm och uppskrämda kvinnoskrik från källartrappen, dit stridsdoggen, fortfarande bunden vid en tung karmstol hade tagit sin tillflykt, bröt tystnaden.

"Att de aldrig vänjer sig... Men måste han verkligen landa på borggården? Jycken kommer inte vara sig lik förrän nån gång i nästa vecka." Baronen flinade då han uttryckte sitt låtsade bekymmer över sin hunds välmående.

"Låt oss gå ut och hälsa honom välkommen hem. Jag är glad att du kunde komma förbi, jag tror han förväntar sig att åtminstone några av börd möter upp.

"På vägen ut genom trapphallen mötte jag min marskalk, som med ett stressat ansiktsuttryck försökte få fram någotnting. Jag avbröt honom innan han hann ställa sin fråga, eftersom jag visste vad den skulle bli.

"Ja, säg åt köket att börja redan nu. Innan solnedgången skall banketten stå på bordet. Och skicka iväg en kurir till Skråmästarna att de och deras döttrar skall vara här senast en timme innan dess."

De disciplinerade, blå-silverklädda vakterna på var sida de bastanta ekportarna till borgsalen bugade kort innan de ljudlöst svängde upp varsin port. Ute på borggården väntade en välkommen och välbekant syn, Svartudd, den enorma kathakiska stridsdraken, med vingarna bakåtsvepta och med ett förnöjt uttryck längs de manslånga läpparna. Nedanför honom kämpade Gadlrain Drakryttaren med den meterbreda sadelgjord som höll en hög drakryttarsadel på plats mellan drakens skulderblad. I dess framkant satt ett mäktigt drakarbalest, och att döma av det tomma kogret vid dess sida hade det varit en hård batalj. Vi gick ned för den korta trappan ned på borggården, där dammet efter drakens kraftfulla vingslag i landningsögonblicket nu börjat lägga sig.

Drakryttarens hjälm hängde nonchalant under vänstra armen, med en kritvit hjälmplym som nästan nådde ända ned till marken där den flöt ihop med den blodröda tvåtungade banéret, trots att denna var fästad nästan tre meter högre upp, vid en kraftig banérstång på Drakryttarens rygg. Han tittade upp emot oss och gjorde en grimas när han lossade det sista av de sju spännen som höll sadelgjorden på plats.

Han var en ståtlig man, nästan två meter lång och axelbred som få. Det väderbitna, brunbrända ansiktet hade på vänstra sidan ett långt ärr efter ett illa läkt sår, enligt egen utsago tillfogat honom under en envig med en sårad, panikslagen spaningsdrake. Sant var i alla fall att ordens medicus fått arbeta i veckor för att rädda synen på honom. På fötterna bar han knähöga, kraftiga läderstövlar, förstärkta på utsidan och försedda med tre uppåtriktade, decimeterlånga sporrar på vardera hälen.

Den blå- och silverfärgade vapenrocken dolde det mesta av den räfflade halvrustningen, men under skörten skymtade lår- och knäskydd och i de vida sprunden under armarna såg man tydligt det numera ganska buckliga, lätt sotiga harnesket. Över axlarna satt ett par monstruöst överdimensionerade axelskydd formade ur järndraksplåtar. Deras höga kanter skyddade även hela halsen och käken från anfall, såväl hugg som eldkvastar. Jag vågade inte tänka på vad de hade kostat, men förmodligen hade det räckt till en komplett helrustning för både häst och ryttare.

"Det är underbart att se dig tillbaka, Gadlrain, du ser strålande ut! Jag hoppas du haft en god jakt!"

Han stirrade på oss någon sekund, tog sina sadelväskor, en i vardera näven, och gick emot oss utan att röra en min. Jag sträckte fram min hand till en hälsning, men han ignorerade oss fullständigt, trängde sig med lätthet emellan mig och baronen och försvann in genom porten.

Drakryttaren var tillbaka.

Människan har länge behärskat konsten att rida på drakar och andra flygande djur, men just att bestiga och bemästra draken, den ståtligaste av alla lufthavets varelser, har alltid ansetts som något av det svåraste och mest ärofulla man kan försöka sig på. Det är därför ingen slump att de som kallar sig Drakryttare är stolta, kraftfulla och inflytelserika män, på gott och ont färgade av drakars uppträdande.

Här beskrivs en av de mer framstående drakryttarordnarna. Du kan använda den rakt av eller som inspiration till en egen.

SALYRAK-ORDENS KLOSTER

Högt uppe i de avlägsna bergen ligger Salyrak-ordens kloster, hem för en grupp magnifika krigare, knappast överglänsta av några andra i luftstrid. På tornen vajar ordens fana, på vilken en silverdrake som spänner ut sina enorma vingar är avbildad. På dess rygg sitter en ståtlig krigare, ordens grundare Salyrak Drakryttaren. I klostret har man under hundratals och åter hundratals år fött upp stridsdrakar och tränat dem att bli flygdjur av yppersta klass.

Drakryttarna har själva då och då gett sig ut i världen för att bland de främsta krigarna söka aspiranter till Drakryttarorden. Varje gång solen blir svart (vart tredje-fjärde år) väljer man ut etthundra nya rekryter som får tränas och leva i klostret tillsammans med de övriga och ungefär hälften av dem överlever sin prövotid. De andra blir uppätna av sina drakar för att de saknar den sanna själsstyrka som drakarna kräver för att de skall acceptera sin herre. En drakryttare måste följa sin drake från dess tidigaste år för att samarbetet dem emellan skall ha en chans att fungera. Rekryterna måste dessutom lämna bakom sig sitt gamla liv för att helt kunna förena sig med ordens ideal och idéer och dessutom koncentrera sig på sin träning. Därför får de inte föra med sig några som helst privata ägodelar, inte ens magiska vapen eller liknande.

Ända sedan orden skapades av Salyrak Drakryttaren har dess elitsoldater fungerat som legoknektar som till ett högt pris kan hyras av adelsmän och konungar för att bistå deras riken i krig. Det har hänt att det har kämpat drakryttare på båda sidor, men inga av dem skulle någonsin kunna tänka sig att skada sina blodsbröder.

Mästaren

Orden har alltid letts av en tvättäkta Drakmästare, för tillfället Överherren Darkan, som förutom att han uppnått stadiet av Drakmästare dessutom är en mycket erfaren och skicklig drakryttare. Han har för länge sedan slutat att träna och slåss aktivt, men är fortfarande oerhört skicklig. Överherren går ständigt klädd i en kappa av drakskinn och med ett drakhuvud som hjälm. Hans värddrake är en medelålders eldsdrake vid namn Megustel, som kommer närhelst Darkan blåser i det horn som finns i den översta våningen i hans torn. Hornet är en replik av det sedan länge förlorade drakarnas horn och gavs till honom av draken själv.

Herrarna

Under överherren finns de tre s. k. 'herrarna' vilka är skickliga drakryttare som leder de andra drakryttarna i strid. Deras rustningar är mästersmidda metallrustningar med fjälliknande etsningar och vars plymprydda hjälmar är formade som drakhuvuden. De tre herrarna Krusthar, Budarion och Thandur har alla olika färger vilka dessutom är bakgrundsfärgen på deras banér och den färg som deras drakryttare bär på sin armbindel. Krusthar har blått, Budarion gult och Thandur grönt. Under dem följer drakryttare och noviser. Drakryttarna har rustningar som påminner om herrarnas, men de är mindre utsmyckade och inte av samma ypperliga kvalitet. De bär i strid en flagga med sin herres färg på ryggen. Varje grupp drakryttare består av en herre, en banérförare som har fanan i sin sadel, tre bombardrakar och sex vanliga drakryttare. Noviserna bär alltid vinröda kläder och träningsrustningar. De får i sällsynta fall följa med på uppdrag, men lämnas normalt hemma att vakta klostret.

Samtliga krigare är beväpnade med långa lansar och har bredsvärd som närstridsvapen. På några av drakarnas enorma sadlar, på vilka det finns plats för både vapen, sköldar och proviant, sitter stora dubbelarbalest monterade. Alla vapen har ordens symbol ingraverad någonstans, oftast på bladet. Några av drakarna bär också med sig bomber, vilka om de släpps från hög höjd kan sprida lika mycket död och förintelse som en högre drakes eldkvast. Givetvis har alltid ryttarna med sig karta och de leds av sin herre. De navigerar efter höga berg, kyrktorn, borgar och andra landmärken.

Sammanhållningen är extremt stark. Alla känner varandra väl och ställer upp för varandra oavsett vad saken gäller. Det förekommer nästan aldrig tvister eller bråk på klostret och när det gör det är de oftast mycket lättlösta.

Träningen

Noviserna tränas av sina respektive herrar samt av de invigda drakryttarna, tio timmar om dagen, fem dagar i veckan. De vapentekniker och flygstridstaktiker som lärs ut är samtliga framtagna inom orden och får inte föras vidare utanför dess väggar annat än i strid.

Yrken: Oväsentligt, eftersom noviserna tas ut redan i 15-årsåldern.

Kostnad: Ingen, klostret försörjer sig självt.

Tid: Vartannat år sker invigningsriterna för att bli invigd drakryttare. De noviser som då uppnått sådan samhörighet med sina drakar och sådana färdigheter att de är värdiga "dubbas" av Överherren till Drakryttare av Salyrak-orden. Det tar minst fem-sex år innan man kan börja hoppas på detta det första steget.

Ledighet: Som invigd Drakryttare är man fri att komma och gå som man vill, men innan dess har man endast en dag i veckan ledigt, en dag som oftast ägnas åt vila.

Antal elever: Ett hundratal elever tas in vart tredje-fjärde år. Hälften av dessa är kvar efter ett år, övriga har "deserterat" eller dödats. Som mest brukar här finnas 100-150 stycken noviser, men egentligen har man inga begränsningar.

Vapen: Lans, Bredsvärd, Arbalest, Obeväpnad strid

Övriga färdigheter: Förutom allt det alldagliga även Drakkunskap, Drakspråk, Tämja lägre drake, Strid i Luften, Rida flygdjur

EP: Förutom att man tränas till att uppnå de färdigheter och FV:n som anges i Drakryttar-beskrivningen får man efter fem år 80 EP att spendera fritt.

BESKRIVNING AV KLOSTRET

Klostret ligger högt uppe på ett berg och är i princip helt omöjligt att nå utan flygdjur. Visserligen leder en liten stig (7) upp till klostret, men den är bitvis så smal att knappt fötterna får plats på den. Klostrets tinnar och torn är höga och ståtliga och det märks att ordens grundare var en ambitiös man.

1. **Drakryttarnas torn.** I dessa två stora torn bor de trettio drakryttarna. De har varsitt väl tilltaget rum i vilket de fövarar all sin utrustning och liknande.

2. **Gård.** Inne i det oktagonalt formade klostret finns en gård som kan fungera utmärkt för start och landning av drakar om så blir nödvändigt. På gården sker större delen av excersisen och vapenträningen.

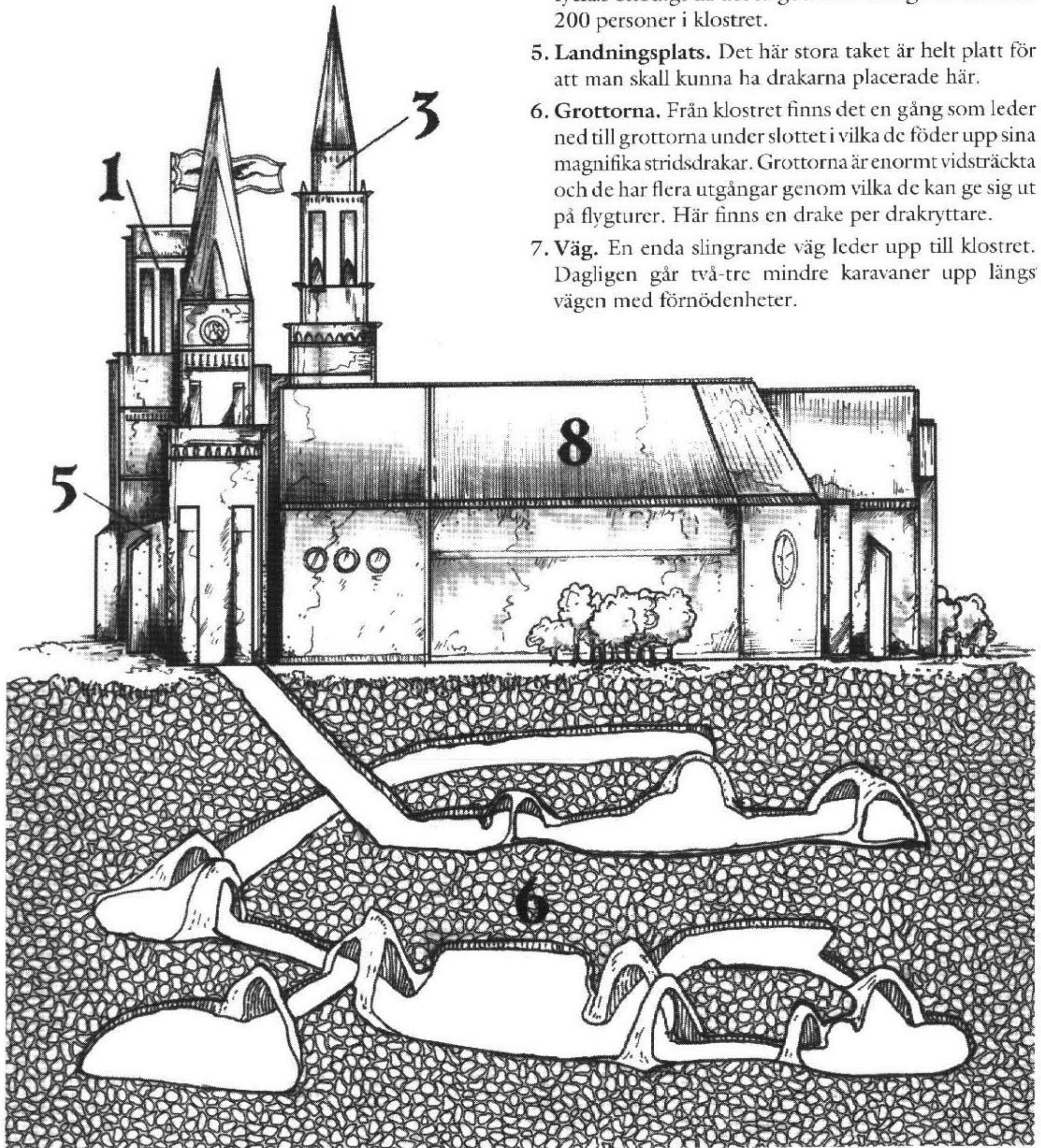
3. **Drakmästarens torn.** Här i detta magnifika torn bor Drakmästaren. Här finns bl. a. ett stort bibliotek, en mottagningssal, en stor personlig svit och en matsal. Drakherren lämnar nästan enbart tornet när det är dags för kvällssamling.

4. **Samlingssal.** I den här enorma salen, utsmyckad med utsökta föremål och konstverk som påminner drakryttarna om deras historia hålls alltid kvällssamlingen. Salen kan rymma upp till 500 personer, vilket kan tyckas onödigt då det så gott som aldrig finns mer än 200 personer i klostret.

5. **Landningsplats.** Det här stora taket är helt platt för att man skall kunna ha drakarna placerade här.

6. **Grottorna.** Från klostret finns det en gång som leder ned till grottorna under slottet i vilka de föder upp sina magnifika stridsdrakar. Grottorna är enormt vidsträckta och de har flera utgångar genom vilka de kan ge sig ut på flygturer. Här finns en drake per drakryttare.

7. **Väg.** En enda slingrande väg leder upp till klostret. Dagligen går två-tre mindre karavaner upp längs vägen med förnödenheter.



8. Novisernas dormatorium och studerkammare. I denna flygel håller de mellan 150 och 200 noviserna till, två och två i små enkla rum. En dag i veckan tjänstgör de i någon av verkstäderna eller i köket, de övriga sex ägnas åt träning och studier.

9. Förråd, verkstäder och stallar. I dessa flyglar finns vapen– och rustningssmedjor, hovslageri, väldiga spannmåls– och vinförråd, stallar för de vanliga hästar som man håller, stior, slakteri, bageri, en trampkvarn, snickerier, o. s. v. Allt som behövs för att alltihop skall gå runt och fungera.

Drakryttarnas utrustning

Drakryttarna bär normalt ringbrynja över hela kroppen, förstärkt med metallharnesk, arm– och benskydd av metall, stålhandskar, samt metallhjälm med visir. Över detta bärs en ljust blå vapenrock med silverbård längs kanterna. På bröstet är ordens vapen broderat i silver.

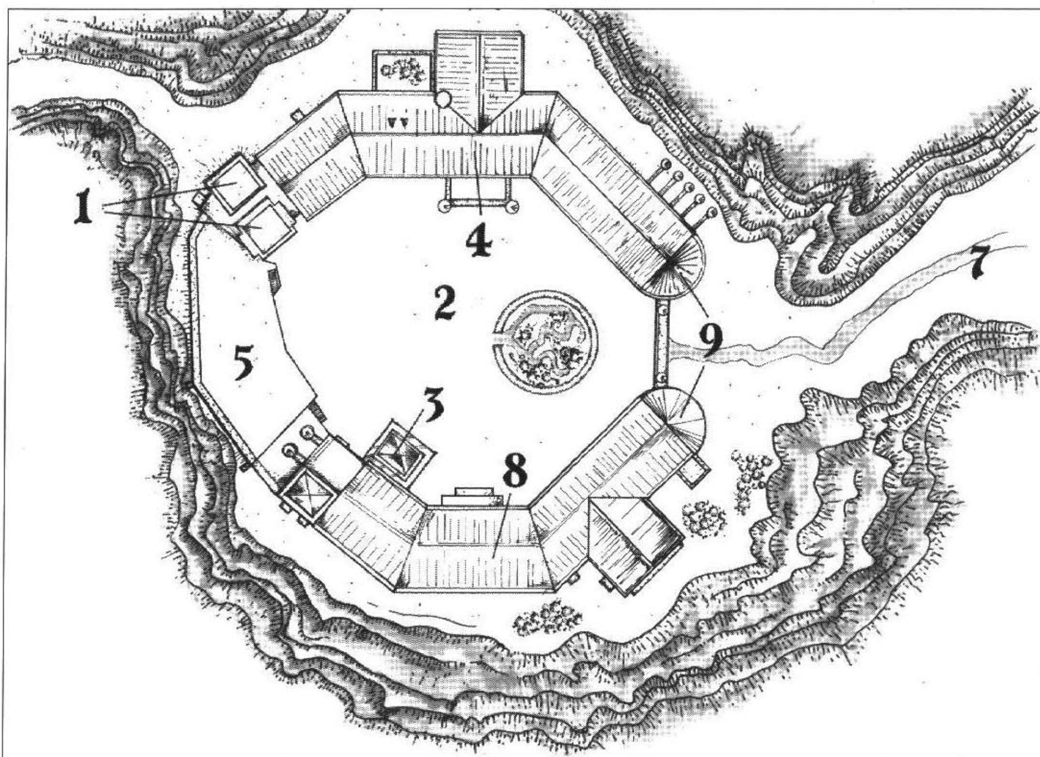
Standardbeväpningen är ett ganska enkelt bredsvärd med en matchande dolk. Lansarna är ganska otympliga och används sällan i strid, framför allt på grund av den begränsade räckvidden. De är ungefär fem meter långa (tre och en halv meter framför parerplåten), och de är balanserade så att de utan problem kan användas med en hand.

Sköldarna är av den vanliga, trekantiga typen, metallskodda och läderförstärkta. På framsidan är ordens vapen målat.

En typisk drakryttare
(värden inom parentes gäller herrar)

Grundegenskap	Typvärde
STY	18 (20)
STO	17 (18)
FYS	17 (17)
SMI	15 (15)
INT	13 (14)
PSY	14 (15)
KAR	12 (14)
KP	17 (17)
SB	+1T4 (+1T4)

Viktiga färdigheter	FV
Lans	14 (16)
Arbalest	14 (18)
Bredsvärd	15 (19)
Sköld	18 (20)
Flyga riddjur	18 (21)
Dra vapen	15 (17)
Strid i luften	18 (21)
Finna dolda ting	12 (12)
Smyga	12 (12)
Upptäcka fara	13 (15)
Drakkunskap	B3 (B5)
Tämja lägre drake	B4 (B5)



DRAKMÄSTARE

Efter några timmar hade vi lyckats ta oss fram till den övre citadellplanen. Vi hade stött på ett halvdussin vakter i de labyrintliknande katakomberna och undre källarplanen, som enligt vad Hethrin sagt skulle vara obevakade, men lyckligtvis hade vi lyckats skära deras strupar eller smyga förbi osedda. Ändå hade vi en känsla av att vara bevakade. Men det var för sent att tveka — nu fick det bära eller brista.

Den övre planen var nästan fyrtio meter tvärs över, helt omgärdad av Draktornets nedre bröstvärn. För första gången såg vi himlen, som vid det här laget var stjärnbeströdd och helt molnfri. Den tryckande tystnaden och kompakta mörkret pressade mot oss i valvgången, där vi viskande gjorde upp planen för fortsättningen.

– Det är omöjligt, vi kommer aldrig över här utan att Han ser oss, rosslade dvärgen Ghudûrin med grötig stämma. Vi måste försöka ta oss runt genom pelargången.

– Ha, vem vet vad som finns där, det lär krylla av både dracolyter och tempelvakter där. Slår vad om att de har sin kvällsvard nu, eller möjligtvis aftonmässan. Jag tycker vi rusar, turen har stått oss bi hittills. Hethrin kom med ytterligare en lysande idé. Jag hade inte litat på honom en sekund sedan vi stötte på den första vaktpatrullen nere vid tortyrkamrarna.

– Men balkongen där uppe då, mellan pelarna. Vi förstod genast vad Roldan, den hittills ganska tystlåtne halvlängdsmannen, menade. Sedan vi väl kommit upp ur hålorna hade han genast blivit mer talför och sträckt på sig en smula. Här uppe i citadellet, bland bastanta ekdörrar med invecklade lås och livsfarliga nålfällor verkade han som en fisk i vattnet.

Balkongen låg en tio-tolv meter upp längs Draktornets östra sida, men på bägge sidor om den stack strävpelare ut nästan en meter från bröstvärnet. De var rikligt utsmyckade med dropprännor, reliefer och drakhuvuden, precis som i resten av citadellet, vilket gjorde det enkelt att klättra hela vägen upp, till och med för Ghudûrin. Mellan strävpelarna ruvade dessutom ett kompakt mörker, och kunde vi bara ta oss de knappa sju meter som skiljde oss från det lilla pränget skulle vi enkelt kunna ta oss in genom balkongen.

Minuter senare var vi alla inne, andfådda och svettiga. Vi befann oss uppenbarligen i någons sängkammare, kanske rent av Uzagaderuls egen, för halva rummet togs upp av en gigantisk himmelssäng med stora femuddiga stjärnor och märkliga symboler broderade över hela sänghimlen och överkastet. Rummet var svagt upplyst av en fladdrande fotogenlampa vid dörren, och inte ens ett diskret rökelsekar under lampan kunde dölja den oljiga lukten av lampans os. Vi stirrade på varandra i nästan en minut medan vi hämtade andan. Vi hade aldrig trott att vi skulle ta oss så här långt och hade inte planerat något överhuvudtaget. För att vara det största hotet mot hela kejsardömet var Uzagaderuls citadell märkligt obemannat, och inte heller hade vi sett minsta spår av den mäktiga magi som hovmagikerna varnat oss för. Bara helt vanlig kalksten, helt vanliga skuggor, helt vanliga vakter.

Dörren slogs upp med ett brak och ett intensivt bländande sken slog emot oss. Helt förblindad kastade jag mig ut på balkongen och hörde av vrålen och dånet inifrån kammaren att de andra inte haft samma sinnesnärvaro. Hetta och flammor slog emot mig och antände gobelängen som hängde över balkongräcket, en tryckvåg blåste nästan bort mig från dörröppningen, glödande sotflagor kom virvlande ut och sprakade som irrbloss inne på borggården. En miljon tankar sprang genom mitt huvud. Jag hade bara varit med om något liknande en enda gång, då vi i vår obetänksamma ungdom hade trängt oss ända in i en elddrakes håla. Den gången hade vi klarat oss med nöd och näppe...

– Såja, kom in du också. Du kan ju förkyla dig där ute i natten... En märkligt len och mjuk röst hördes inifrån rummet, och innan jag hunnit tänka stod jag där, mitt i dörröppningen, ansikte mot ansikte med en högvuxen, skallig gammal man. Alla mina sinnen skrek FLY! FLY!, men ändå stod jag där som ett fån, oförmögen att varken röra mig eller än mindre att fly.

Han lyfte en benvit högerhand och pekade mot mig med ett knotigt, förvridet pekfinger. Hans ansikte förvreds i vrede och hat och runt guldbrokaderna i den vida kåpan slog blå-lila urladdningar ut i små ljusbågar.

– Du! Vad gör du här, Thorgrynn Drakson? Lärde din far dig icke att bida tills din stund är kommen? Försvinn härifrån, Drakson, och möt mig när dina krafter är värdiga min vrede! Jag har viktigare saker för mig. Vi skall nog lära känna varandra så småningom... Allt blev tyst och jag stod kvar i dörröppningen, ensam. Dörren på andra sidan rummet var stängd, Uzagaderul var borta. av mina kamrater återstod bara rykande, blödande, svartnade köttklumpar fästa vid förkolnade ben med svedda senor. Ett ensamt dvärgöga stirrade mot mig inifrån en hopsmält hjälm.

Drakmästaren hade talat.

Sedan tideräkningens begynnelse har ett fåtal personer lyckats uppnå sådan samhörighet med draksläktet att de näst intill själva kan kallas drakar. De är ett utvalt släkte, utvalt av drakarna själva för så länge sedan att ingen minns vare sig syftet eller urvalskriterierna. De kallar sig själva Drakmästare och är lika olika sinsemellan som drakarna själva, men med det gemensamt att de besitter kunskaper, makt och förmågor jämbördiga med själva drakarnas.

Drakmästarna har, precis som drakarna, mycket varierande personligheter och det är omöjligt att ge en övergripande beskrivning av dem. Det finns flera exempel på Drakmästare som gripits av maktlystnad och lagt under sig och terroriserat hela kontinenter, ända tills en jämbördig motståndare utsedd av Ödet ställt sig i vägen. Andra Drakmästare har låtit sina kunskaper bli till gagn för hela riken, i form av rådgivares visord, ärkemagikers påbud och konungars befallningar.

Endast de mäktigaste av ärkemagiker och mest ryktbara av Drakdödare kan egentligen mäta sig med Drakmästarna. Eftersom de i mångt och mycket tänker och agerar som drakar är de dock en smula förutsägbara, och man måste komma ihåg att de även besitter samma svagheter som drakarna; en längtan efter smicker, en benägenhet att underskatta, en brinnande kärlek till rikedom, samt förmågan att skaffa sig ovänner.

DRAKMÄSTARE SOM RP

Att bli Drakmästare innebär i princip att man startar ett nytt liv, och en RP som försöker sig på detta och lyckas kommer att bli så mäktig att det faller utanför ramarna för vad *Drakar och Demoners* spelsystem egentligen klarar av. Drakmästarna gör sig egentligen bäst som SLP, gärna kombinerade med karaktären Den ondskefulle mörkerherren.

För att med kunna bli Drakmästare måste man ha valt Drakkunskap och Drakspråk som yrkesfärdigheter och uppnått FV B5 i bägge dessa (antingen när RP:n skapades eller senare). Om han uppfyller detta villkor och verkligen önskar det, kan RPn genomgå Drakmästarprovet.

Drakmästarprovet

När "aspiranten" konfronteras med en uråldrig högre drake för första gången efter det att han fattat beslutet att försöka bli Drakmästare skall han slå ett PSY-slag på Motståndstabellen med drakens PSY som SG. Han måste dessutom vara ensam med draken, som naturligtvis måste vara någorlunda vänligt inställd. Draken måste dessutom behärska besvärjelsen SJÄLSFRÄNDE (endast ca 20% av de drakar som har minst FV 15 i Sann Drakmagi gör detta).

Om allting stämmer men aspiranten misslyckas med slaget glömmer han omedelbart allt han lärt sig om drakar. FV i Drakspråk, Drakkunskap och Drakmagi sjunker automatiskt till noll. Om färdigheterna är yrkesfärdigheter betraktas de hädanefter som sekundära färdigheter. Rent teoretiskt kan han genomgå ett nytt drakmästarprov senare, men flertalet aspiranter lämnar jordelivet bakom sig när de inser att deras livsmål aldrig kommer att uppfyllas.

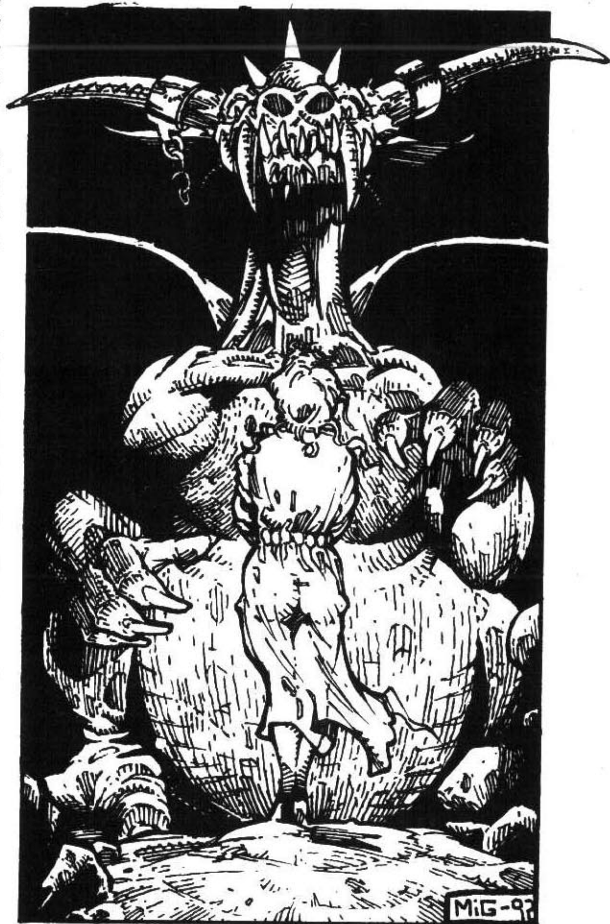
Om slaget däremot lyckas svartnar allting för RPn och både han och draken faller in i en djup medvetslöshet som varar i 1T10+20 dygn. Under denna tid färdas RPns astrala kropp genom samma plan som den konfronterade drakens astrala kropp; den ser, hör och upplever allt som draken någonsin upplevt. Den omedelbara följden blir att Drakmästaren åldras ett år för varje dygn han befunnit sig i medvetslöshet, detta är den tid det tar att erhålla de speciella förmågorna (räkna omedelbart om grundegenskapsvärdena). Åldrandet kan aldrig innebära att Drakmästaren dör av ålder; om han ligger "på gränsen" misslyckas provet automatiskt.

Under processen är både draken och den blivande Drakmästaren fullständigt omedvetna om allt som händer omkring dem. De kan inte väckas ens med den starkaste magi. Om någon av dem skulle dö under medvetslösheten är naturligtvis allting bortkastat. Bägge dör.

Drakmästarförmågor

Det första som händer när den nyblivne Drakmästaren vaknar upp ur sin medvetslöshet är att han känner sig otroligt mycket starkare och visare. Han har automatiskt fått samma FV som draken i alla färdigheter baserade på INT, PSY och KAR (även Sann Drakmagi och alla besvärjelser som draken behärskar). Han har dessutom dubblat sina grundegenskapsvärden i INT, PSY och KAR, men de kan inte bli högre än drakens värden.

I princip har han blivit en drake i människoskepnad. För vart sjätte dygn som proceduren tagit skall han slå ett slag på Drakmästartabellen (dvs. 3–5 slag). Kommer samma resultat upp två gånger, slå om.



Värddraken

Dessutom är Drakmästaren för alltid "präglad" till just den drake han konfronterat. Han övertar dess personlighet så långt det går. Rör det sig om en kaosdrake eller mörkerdrake kommer Drakmästarens sinne att färgas svart och han blir ondskefull och maktlysten. Är det en gyllene drake blir Drakmästaren mer harmonisk och stillsam. SL spelar här en mycket viktig roll och måste vara beredd att ta över spelarens RP om han inte låter honom agera som han borde.

Om värddraken skulle dödas medan Drakmästaren fortfarande är i livet kommer han genast att märka detta och släppa allt annat för att *omedelbart* ge sig av för att utkräva hämnd. Han kan inte tänka på något annat förrän drakdödaren sonat sin gärning.

Det enda sättet för Drakmästaren att bli av med sin drakmästarstatus är om han själv dödar sin värddrake. För att överhuvudtaget förmå sig till detta måste han lyckas med ett Extremt svårt PSY-slag i det ögonblick han skall utdela det dödande hugget.

Har man någon gång lyckats med Drakmästarprovet kan det *aldrig* upprepas, även om draken skulle dö.

DRAKMÄSTARTABELLEN

1T20 .... Effekt

1 .... Drakmästarens skinn omvandlas till mycket små drakfjäll med abs 7. Hela kroppen utom ansiktet, fotsulor och handflator påverkas. Drakfjällen har i övrigt samma egenskaper som värddrakens drakfjäll vad gäller eld, syra, köld, etc.

2 .... Drakmästaren erhåller en mental kontroll utöver det vanliga. PSY-poäng som förbrukats på besvärjelser återfås dubbelt så fort som normalt.

3 .... Drakmästaren erhåller samma förmåga att Skräckslå som värddraken.

4 .... Drakmästaren får samma förmåga som värddraken att använda andningsvapen.

5 .... Värddraken blir något som kan liknas vid Drakmästarens familiaris. De bägge kan alltid kommunicera på telepatisk väg (kostar 5 PSY-poäng), oavsett avstånd, men värddraken känner inget tvång att lyda Drakmästaren. Chansen för att han skall uppfylla Drakmästarens önskemål varierar, främst beroende på hur nära Drakmästarens personlighet och värddrakens överensstämmer.

6 .... Som resultat '5', fast förmågan gäller alla drakar av samma släkte.

7 .... Drakmästaren stärks fysiskt och fördubblar sina KP. Dubbla Totala KP och beräkna därefter KP för kroppsdelarna på nytt. Även SP påverkas om du använder reglerna i *Krigarens Handbok*.

8 .... Drakmästarens naglar blir centimeterlånga, kolsvarta och stålhårda. De fungerar exakt som drakens naturliga kloattack (dock med Drakmästarens SB, ej värddrakens).

9 .... Drakmästaren erhåller samma livslängd som värddraken och åldras också i samma takt. Hans nuvarande ålder räknas om så att han har samma "drakålder" som "människoålder", enligt klassificeringen på sidan I-28.

10 .... Drakmästaren erhåller samma INT–, PSY– och KAR-värden som draken.

11 .... Drakmästarens SMI, FYS och STY fördubblas, dock kan den ej bli högre än värddrakens.

12 .... Värddraken skänker hela sin eventuella skatt till Drakmästaren.

13 .... Drakmästaren får samma synförmåga som värddraken.

14 .... Drakmästaren får ungefär samma sömncykel som en drake, vilket överfört till mänskliga mått innebär att han är vaken max fem dagar i månaden och måste sova övriga 25.

15 .... Drakmästaren drabbas av folkskygghet och flyttar förmodligen bort från civilisationen för att leva ungefär som en drake i ett ensligt beläget slott eller en övergiven drakhåla.

16 .... Drakmästarens personlighet blir extremt lik en drakes vad gäller högmod och fåfänga. Drakmästaren blir alltid välvilligt inställd till en person som smickrar honom, och okontrollerbart vred på någon som hånar honom. Dra denna egenskap till sina extremer.

17 .... Under "förvandlingen" till Drakmästare överbelastas Drakmästarens sinne så att han förlorar stora delar av alla "mänskliga" färdigheter. FV i alla de INT–, PSY– och KAR-baserade färdigheter som *inte* höjdes i och med Drakmästarprovet sänks till BC (se sid I-29).

18 .... Som resultat 17, fast SMI–, STY– och FYS-baserade färdigheter påverkas.

19 .... Drakmästaren utvecklar en sådan empati med draksläktet att han aldrig under några som helst omständigheter kan skada en drake. Han kommer också alltid att så långt det går försöka hjälpa en drake i nöd.

20 .... SL special. Hitta på en egen förmåga i samråd med SL, alternativt slå om.

HUR DU SKAPAR EN ROLLPERSON

Det här är inga nya regler för hur du skapar en rollperson utan förslag till regeltillägg och ändringar som passar bättre för rollpersoner som har med drakar att göra. *Drakar och Demoners* regelböcker gäller alltså fortfarande.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoängen används på samma sätt som i Grundreglerna, men alla rollpersoner har inte 125 BP. Det finns tre olika nivåer för bakgrundspoäng: vanlig, extraordinär och hjälte. Välj nivå efter vilken slags äventyr ni tänker spela.

Den vanliga rollpersonen är enkel människa som har levt ett ganska vanligt liv innan äventyret börjar. Han kan vara adlig eller ha höga färdighetsvärden, men han har inte utfört några hjältedåd.

Den extraordinära rollpersonen är mer av en hjälte. Han har kanske utfört hjältedåd och varit med om äventyr tidigare i sitt liv. Gudarna håller ett öga på honom. Han är inte som alla andra.

Hjälten är just en hjälte. Han är utvald av gudarna och kommer att utföra stordåd. Hjälten har höga egenskapsvärden och fler färdigheter än enklare rollpersoner. Han passar i storslagna äventyr där rollpersonerna är större och bättre än vanliga människor.

I tabellen anges hur många bakgrundspoäng du får på olika nivåer, hur många gånger du får slå för särskilda förmågor, hur många erfarenhetspoäng du får vid olika ålder och Max FV från start. Startkapital och förändring av grundegenskaper vid olika ålder ändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
EP för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålders	17	19	21
Gammal	19	21	23

RAS

Välj ras som i grundreglerna.

YRKEN

Sedan urminnes tider har de humanoida folken fascinerats av och dragits till de mest majestätiska av alla varelser, drakarna. Somliga har specialiserat sig extra mycket och i stort sett ägnat hela sin uppväxt åt att studera drakarna och deras väsen, och beroende på inriktningen av deras studier har de fått titlar som drakdödare, drakjägare, drakmagiker, drakofager, draklärda, drakryttare, o. s. v. I detta kapitel kommer fyra av dessa att beskrivas som nya yrken, nämligen dracolyten, drakdödaren, drakmagikern och drakryttaren.

En så pass nära kontakt med drakar som dessa individer har haft sätter naturligtvis sina spår i det klena mänskliga sinnet. Människor utvecklas vanligtvis till antingen skrytsamma divor, vilka använder sina kunskaper och insikter om drakarna med att imponera på lägre stående varelser; eller så sätter kontakten med drakarna helt andra spår och får människan att finna en inre frid och själsligt lugn.

YRKESFÖRMÅGOR

Samtliga nya yrken är en variant av ett yrke från Grundreglerna och har två yrkesförmågor, ett från det ursprungliga yrket plus en ny (en Drakdödare får alltså både Krigarens förmåga från Grundreglerna och den nya förmåga som anges här). De har dessutom minst samma grundegenskapskrav som det ursprungliga yrket, vilket också anges.

NYA FÄRDIGHETER

I *Tjuvar & lönnmördare* och i *Krigarens handbok* listas en mängd nya färdigheter. Har du tillgång till dessa böcker kan du ge de nya yrkena de av dessa färdigheter som du tycker passar in.

DRACOLYT

Lärd man (INT 16, PSY 14, KAR 14)
Dracolyten, eller den draklärde, är en person som i stort sett sedan födseln ägnat all sin tid åt att studera drakarna, deras ursprung, historia, vanor, styrkor och svagheter, språk, kultur, sedvänjor och olika arter. Vanligtvis är hans kunskaper teoretiska, baserade på dammiga böcker, på berättelser förtäljda av seglivade hjältar, på sagor och legender. De är stolta män med stor kunskap och visdom, och med sådan insikt i drakarnas mentalitet att de själva besitter stora delar av drakarnas stolthet och högmod.

De allra främsta av dracolyterna har satt sitt liv på spel för att uppnå den yttersta drak-insikten och genomgått drakmästarprövningen och kan kalla sig Drakmästare.

Dessa är bland de mäktigaste av alla levande varelser, näst drakarna själva, och besitter högre krafter än de främsta av alla magiker. Deras krafter tar sig skilda uttryck — medan somliga blivit upplysta härskare som använder sin makt i det godas tjänst, finns det nästan lika många som studerat för ondskefulla drakar och använder sina drakförmågor enbart för att förstöra, erövra och förgöra.

Dracolyterna är med rätta fruktade och respekterade personer som ofta besitter poster som kungliga rådgivare eller ärkemagiker.

Yrkesförmåga: Förutom den lärde mannens yrkesförmåga besitter dracolyten förmågan att själv injaga fruktan och skräck i de han konfronteras med. Genom att använda sina kunskaper om drakar kan han uppnå samma effekt som förmågan Skräckslå. Förmågan kostar 5 PSY-poäng per FV han vill ha i Skräckslå. I princip har dracolyten alltså "Skräckslå —/X", där X beror på hur många PSY-poäng han vill spendera. Förmågan tar en SR att aktivera

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala maximalt tre valfria främmande språk, Läsa/skriva maximalt tre valfria främmande språk, Administration, Alkemi, Astrologi, Dolk, Drakkunskap, Drakspråk, Drogkunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, ett valfritt Hantverk, Heraldik, Historia, Hypnotisera, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om odöda, Känna magi*, Rida flygdjur, Räkning, Schack & brädspel, Simma, Språkkunskap, Trästav, Tämja lägre drake, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

**: Känna Drakmagi är en primär färdighet; Känna övriga magiskolor är sekundära färdigheter.*

DRAKDÖDARE

Krigare (STY 14, FYS 14, PSY 14, INT 11)

Drakdödaren är en mäktig krigare som specialiserat sig på drakar. Ofta drivs de av hämndlystnad för någon oförrätt som begåtts, eller så har de tidigt insett att det allra främsta av ärofulla dåd är att dräpa en drake. Kallet kräver år av hängiven träning med ett enda mål för ögonen, och när de slutligen nått detta mål finner de det svårt att "skola om" sig — de blir drakdödare och tar anställning hos stora härförare eller mäktiga härskare, eller så fortsätter de drivas av utmaningar och äventyrslusta och blir drakjägare.

Drakdödarna tar två olika skepnader. Somliga är blygsamma män, så fulla av självförtroende och inre kraft att de tystlåtet kan svälja förolämpningar och spara sin kraft till verkliga utmaningar. Andra drakdödare har rakt motsatt karaktär; de försitter aldrig ett tillfälle att skryta om sina dåd eller visa sina färdigheter.

Drakdödarnas specialitet är att de är mästare i såväl att vapenhantering som drakkunskap. Av nödvändighet måste de också vara väl bevandrade i vildmarksliv, magi och historia. Yrket är vanligast bland dvärgarna.

Yrkesförmåga: Drakdödaren har en instinktiv uppfattning om hur draken agerar i strid, vilka attacker den använder, vilka speciella förmågor eller svagheter den har, vilka besvärjelser den tänker använda och hur man skyddar sig mot dessa, o. s. v. Sammantaget innebär detta att han har +1T6 på sin CL vid varje enskilt anfall med närstridsvapen mot en drake. Han har även +1T6 på sin CL varje gång han försöker parera en attack från en drake, både naturliga attacker, andningsvapen och fysiska besvärjelser.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Avväpna, Bärsärkagång, Dra vapen, Drakkunskap, Drakspråk, Dolk, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Historia, Kulturkännedom, Kunskap om magi, Rida flygdjur, Simma, Strid i luften, Trästav, Två vapen, Tämja lägre drake, Överlevnad.



Drakdödare — drakhumanoid

DRAKMAGIKER

Magiker (INT 16, PSY 16, KAR 11)
En liten skara magiker vandrar tidigt in på den allra svåraste och längsta av magins alla stigar — drakmagins. Först efter år av hängivna studier i drakspråket kan de påbörja sin egentliga utbildning till magiker, eftersom drakmagin kräver fullständiga kunskaper i drakspråket för att kunna förstås. Drakmagin är å andra sidan en mycket kraftfull skola med några av de mäktigaste besvärjelser som mänskligheten skådat. Magin i sig är en blandning av drakarnas egen, sanna, magi, och den magi som mänskligheten forskat fram för att efterlikna drakarnas inneboende krafter.

Drakmagiker har i alla tider varit de mest framstående av alla magiker. Liksom alla mänskliga personer som på ett eller annat vis befattar sig med drakarna präglas de av drakarnas sinnelag och antar mer eller mindre drakarnas mentalitet. På samma vis som hos drakdödarna tar sig detta varierande drag; antingen blir de skrytsamma, odrägliga och egocentriska landsplågor (ungefär som kaosdrakarna), eller så använder de sina enorma krafter i mänsklighetens tjänst, för att avskräcka och försvara, för att utforska och begripa, för att kommunicera och försköna (ungefär som de gyllene drakarna). De mer ondsinta av Drakmagikerna blir maktlystna och äregiriga mörkerherrar som ständigt strävar efter att förslava, besudla och bemäktiga, medan de mer fromsinta blir deras motståndare i konungens och hans undersåtars tjänst.

Man måste ha uppnått FV B5 i Drakspråk innan man kan lära sig Drakmagi.

Yrkesförmåga: Drakmagikers yrkesförmåga är att de kan lära sig Drakspråk till FV 21 redan från början, oavsett om de är Vanliga, Extraordinära eller Hjältar. De är också de enda som kan lära sig Drakmagi som yrkesfärdighet. Vanliga magiker kan visserligen senare i livet lära sig magiskolan Drakmagi, men bara som sekundär färdighet, och därmed kan de aldrig ha högre FV än sin INT.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Djurhelning, Djurträning, Drakkunskap, Drakmagi, Drakspråk, Geografi, Historia, Hypnotisera, Kunskap om magi, Magisk kanalisering, Rida flygdjur, Språkkunskap, Trästav, Tämja lägre drake, Zoologi, Örtkunskap, Överlevnad.

DRAKRYTTARE

Riddare (STY 14, SMI 14, FYS 14, PSY 14)
Bland de mest högaktade av alla krigare återfinns de ärevördiga drakryttarna. I riken där tillgången på lägre stridsdrakar är tillräcklig väljs årligen de allra främsta kämparna ut och tränas till drakryttare för att ingå i draklandstigningsgarden eller flygstormningsskvadroner, eller för att bli gripskyttar eller bombardiärer.

Drakryttarna är elitsoldater som iförda metallrustning, beväpnade med lansar och tunga vapen rider på lägre drakar. De är yngre adelsmän (lägre överklass eller bättre) utan anspråk på något större arv, men alltid mycket vältränade män och kvinnor med goda kunskaper i strid och drakkunskap. Naturligtvis bär de på en mycket ärorik tradition och yrkesstolthet, men liksom alla som har mycket med drakar att göra blir de förr eller senare präglade av sitt kall och sin dagliga kontakt till drakarnas dubbla natur. Sålunda finns det även bland drakryttarna såväl mer storsinta individer som högdragna skrytmånsar.

Som Drakryttare måste man ha minst FV B1 i Drakspråk.

Yrkesförmåga: Drakryttarens yrkesförmåga är att han redan från start har en egen stridsdrake som lyder drakryttarens alla order. Den är ungefär likvärdig med en tränad, tung stridshingst, fast med vingar. Stridsdraken behöver inte ägas av rollpersonen själv. Om stridsdraken dör kommer inte drakryttaren automatiskt få en ny utan måste själv bege sig till en drakhåla för att fånga en ung stridsdrake.

Normalt har drakryttaren en methakisk stridsdrake men genom att offra 25 BP kan han i stället få en kharakisk stridsdrake. För 50 BP får han en behemothsk stridsdrake.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Administration, Avväpna, Dra vapen, Drakkunskap, Drakspråk, Dolk, Rida flygdjur, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Heraldik, Historia, Kulturkännedom, Räkning, Schack & brädspel, Simma, Strid i luften, Trästav, Två vapen, Tämja lägre drake.

GRUNDEGENSKAPER, SB & FÖRFLYTTNING, SYN OCH HÖRSEL

Grundegenskaper, SB och förflyttning beräknas som vanligt. Om du vill kan du även använda reglerna för syn & hörsel som ges i *Krigarens handbok*.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Du kan slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor, beroende på vilken nivå din rollperson har.

Dessa nya yrken har en nära anknytning till drakar, vilket påverkar rollpersonernas särskilda förmågor. Till och med en drakdödare bär personlighetsdrag eller ett slags släktskap med de hatade fienderna. Denna tabell ersätter den som finns i Grundreglerna. Får du samma resultat två gånger, eller ett resultat som inte går ihop med ditt yrke tar du det resultat som ligger närmast ovanför.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

2T20+BP Förmåga

3-4 .... Se Grundreglerna, sid I-25.

5-6 .... BERGSBO. Du får +2 på FV i Överlevnad och Klättra.

7-24 .... Se Grundreglerna, sid I-25 – I-26.

25-26 ..... DRAKTUNGA. Du får +1 på FV (kategori A) i Drakspråk.

27-28 ..... DRAKBLICK. Du får +3 på FV på Hypnotisera och Övertala.

29-30 ..... SJÄTTE SINNE. Se Grundreglerna, sid I-26.

31-32 ..... NATTSYN. Du ser obehindrat i stjärn– eller månljus och får inga minus för strid nattetid. Du ser inte i beckmörker.

33-34 ..... DRAKFJÄRIL. Oavsett om du vill det eller icke har en drakfjäril fattat tycke till dig och fladdrar ständigt omkring i din närvaro. Den är vänskaplig och mycket fäst vid dig.

35-36 ..... DRAKTUNGA. Du får gratis FV B2 (FV 9) i Drakspråk.

37-38 ..... DRAKRÖST. Du får +3 på FV på Bluffa och Övertala.

39-40 ..... BLOTTFINNARE. Du får inte det vanliga avdraget på -5 om du siktar på en viss kroppsdel. Gäller endast mot humanoida varelser.

41-42 ..... DUBBELHÄNT. Se Grundreglerna, sid I-26 – 27.

43-44 ..... DRAKKÄNNARE. Du kan genom att se på en drake omedelbart avgöra hur mycket skada den *maximalt* kan göra med en Bett–, Klo– eller Svanssnärtsattack.

45-46 ..... MINIMALT SÖMNBEHOV. Du behöver endast sova hälften så mycket som vanligt för att känna dig fullt utvilad. Gäller ej återvinnandet av PSY-poäng.

47-48 ..... POTENT DRAKMAGIKER. Förmågan fungerar precis som Utbygdsjägarens yrkesförmåga, fast Animism bytes ut mot Drakmagi. Slå om i fall du är Drakmagiker.

49-57 ..... Se Grundreglerna, sid I-26.

58 .... DRAKARNAS HERRE. Du får +5 på ditt FV i att Rida flygdjur samt +3 på ditt FV i Tämja lägre drake.

59 .... AMBIDEXTRIÖS. Se Grundreglerna, sid I-26–27.

60 .... DRAKVÄN. Om du klarar ett Svårt KAR-slag när du möter en drake kommer den inte att agera fientligt mot dig såvida du inte uppträder våldsamt eller hotfullt.

61-71 ..... Se Grundreglerna, sid I-26.

72 .... ELDTÅLIG. Du har alltid abs 3 i naturligt skydd mot all eld, oavsett om den är naturlig, drakeld eller magisk.

73 .... GOTT LÄKEKÖTT. Se Grundreglerna, sid I-26

74 .... KÖLDTÅLIG. Du har alltid abs 3 i naturligt skydd mot all köld, oavsett om den är naturlig, kölddrakens andningsvapen eller magisk.

75 .... IMMUN MOT FALSK DRAKMAGI. Du får +10 på din PSY när någon försöker påverka dig med Falsk Drakmagi.

76 .... MAKTUTSTRÅLNING. Som Dracolytens yrkesförmåga (slå om i fall du är Dracolyt).

77 .... DRAKSKEPNAD. Som HAMNBYTARE (se sid I-26 – 27), fast du kan förvandla dig till en dragonett.

78 .... DRAKHAMN. Som resultat 77, fast du behåller även PSY och PSY-baserade färdigheter. Du kan tala och lägga besvärjelser som normalt.

79 .... DRAKKÄNSLA. Du har ett sjätte sinne som varnar dig om något dödligt kommer att drabba dig inom några sekunder, exempelvis om en lönnmördare finns gömd i närheten, om ett klippblock håller på att falla, om du är på väg in i en dödlig fälla eller om en ilsken drake finns gömd runt hörnet. I dessa lägen ökas ditt FV i Upptäcka fara med 15.

80 .... IMMUN MOT SANN DRAKMAGI. Du får +10 på din PSY när någon försöker påverka dig med Sann Drakmagi.

81+ .... Se Grundreglerna, sid I-27.

KARAKTÄRER

Karaktären är en fördjupning och utveckling av rollpersonens yrke, till hjälp för både spelarna och spelledaren. Yrket beskriver vad rollpersonen kan göra, karaktären talar om vem han är, hur han uppför sig och vad han tycker. Varje karaktär är en beskrivning av en intressant personlighet som är lätt att spela, antingen som rollperson eller som SLP. Karaktären ger inga förmågor eller färdigheter och är inget eget yrke, utan ett komplement till detta, något som förklarar varför exempelvis en drakdödare uppträder som han gör.

De flesta av de vanliga dödliga som studerar drakarna närmare går att klassa in i någon av de fem karaktärer som beskrivs här, även om de inte behöver vara lika extrema.

BESKRIVNINGEN

Varje karaktär beskrivs kortfattat enligt följande mall:

Beskrivning — en kortfattad översikt av karaktären, vad som utmärker den, i vilken miljö och äventyr den passar bäst. Beskrivningen geridéer till rollpersonens bakgrundshistoria.

Rollspel — Goda råd och tips om hur karaktären kan spelas.

Yrken — Alla karaktärer passar inte till alla yrken. Här räknas de yrken som passar till karaktären upp. Andra yrken kan väljas, det här är bara rekommendationer.

SKRYTMÅNSEN

Beskrivning: Liksom många drakar besitter extrema färdigheter och ett självförtroende tillräckligt för ett helt dussin superhjältar, så finns det även "vanliga" personer som påverkas av detta och övertar denna attityd mot omvärlden. Det rör sig om personer som besitter kunskaper och förmågor som närmar sig en verklig hjältes — för det gör de verkligen. Han har förmodligen dödat både en och flera drakar under sitt liv, är ofantligt rik, en superb krigare med mycket starkt psyke och drakkunskaper som närmar sig de allra mest lärdes. Hur odrägliga och dryga de än må vara, så betraktas de med största respekt för sina färdigheter. Deras öde blir oftare en förgiftad dolk i ryggen än en eldkvast från en drake — därtill är de alltför skickliga.

Detta är en mycket vanlig karaktär bland de draklärde — ju mer man lär sig om drakar, desto mer fjärmar man sig från de veka människorna.

Rollspel: Skryt! Försitt aldrig ett tillfälle att framhäva dig själv. Gör ingen hemlighet av att du är en Drakherre. Du ses ofta sitta på dyra värdshus eller framför hovens eldstäder, ivrigt berättandes om dina stordåd med yviga gester och kraftfullt språk. Du har kort stubin och folk bör akta sig för att ifrågasätta dina färdigheter, i annat fall får du lätt för dig att du skall praktisera dem på dem själva.

Likt många drakar är du så medveten om din egen oövervinnerlighet att du inte bryr dig om hur många fiender du drar på dig — hur nu någon skulle våga sticka upp. I strid är du en veritabel stridsmaskin som enbart gör vad som gagnar dig själv bäst. Ditt enorma ego gör att du aldrig lyssnar på andras råd.

Yrken: Alla drakyrken.

DEN VISE HJÄLTEN

Beskrivning: Personer som studerar drakarna under längre tider märker snart att det under det skräckinjagande skalet ryms oändlig visdom och kunskap, en slumrande makt som drakarna vet att utnyttja i lagom portioner. De flesta drakar är mycket väl medvetna om att de är sårbara endast när de begår misstag, t. ex. underskattar en fiende eller drar på sig alltför mycket uppmärksamhet. Detta tar de visa hjältarna fasta på och för en undanskymd tillvaro tills de verkligen behövs. De är därför noga med att inte skaffa sig alltför många fiender — även drakar är sårbara mot horder av ilskna drakdödare.

De visa hjältarna är skrytmånsarnas raka motsatser. Hos dessa personer har den rakt motsatta aspekten av drakarnas personlighet tagit överhanden. De visa hjältarna försitter aldrig ett tillfälle att lära sig mer, och detta har gjort dem mycket kunniga på allehanda områden. Likt de gyllene drakarna är de nyfikna och vetgiriga, och det okända fascinerar dem mer än allt annat. Samtidigt är de blygsamma och glänser inte med sina kunskaper i onödan — de har alltför stark självkänsla för att nedlåta sig till skryt.

Rollspel: Håll dig i bakgrunden och träd fram när dina kunskaper behövs. Du vinner respekt genom dina kunskaper och blir därför en stark ledare i alla situationer, framför allt i strid. Lyssna, lär och ta befälet. Var blygsam och förlåtande, människor kan inte vara lika diplomatiska som drakar. Döm inte efter utseendet, även den mest oansenliga drake kan ha en förödande eldkvast. Var medveten om din egen sårbarhet, även de mäktigaste drakarna har en blotta i sitt skattpansar.

Yrken: Alla drakyrken.

HÄMNAREN

Se Krigarens Handbok. Du lever enbart för hämnden, och när du fått din hämnd, kanske efter ett livslångt sökande, står du där, vilsen och utan mål i livet.

Yrken: Denna karaktär lämpar sig alldeles ypperligt för samtliga drakyrken, kanske främst Drakdödaren.

DEN ÖDESTYNGDE HJÄLTEN

Se Krigarens Handbok. Den ödestyngde hjälten bär ett stort ansvar på sina klena axlar. Gudarna har gett honom en stor roll att spela i världens öde. Han är förutbestämd att rädda världar, eller förgöra dem. Han vet att han är speciell, men känner sällan till hela vidden av sitt öde.

Yrken: Alla drakyrken, främst Drakdödare och Drakmagiker.

DEN ONDSKEFULLE MÖRKERHERREN

Beskrivning: Dessa karaktärer skiljer sig från de övriga genom att de ser sin drakkunskap som ett medel snarare än ett mål. De har ett enda mål för ögonen — makt, ära och rikedom. För att nå dit är inget medel för vidrigt, och det mest kraftfulla, men samtidigt svåraste, är att gå drakarnas väg. Genom livslånga studier av drakarnas mentalitet och krafter uppnår de slutligen sitt mål — herravälde genom terror i riken eller hela världar. Ofta rör det sig om Drakmästare som lierar sig med en eller flera mäktiga, ondskefulla drakar som de använder som medel i sitt förgörande krig.

Rollspel: Att ha en rollperson med detta mål är måhända dödfött, men bland SLP stöter man ofta på dem. Deras uppträdande mot omvärlden kan variera enormt — medan somliga inte gör någon hemlighet av sina ambitioner (se Skrytmånsen) och öppet demonstrerar sina krafter i avskräckande syfte, agerar andra i det fördolda (se Den vise hjälten), intrigerar, samlar kraft, kunskap och allierade, för att slutligen träda fram och låta allt bära eller brista.

Yrken: Dracolyt och Drakmagiker.

NYA FÄRDIGHETER

Dessa nya färdigheter fungerar som i grundreglerna. Betänk dock att färdigheterna fungerar som sekundära färdigheter för de flesta yrken som beskrivs i Grundreglerna, *Svartfolk*, *Kopparhavets kapare* och *Krigarens handbok*. En vanlig magiker kan exempelvis inte ha Drakspråk som yrkesfärdighet, och det är endast de mycket specialiserade Drakmagikerna som kan ha Drakmagi som yrkesfärdighet. De yrken som är *kursiverade* beskrivs i *Krigarens handbok*.

Färdigheter

Drakkunskap (INT), B
Falsk Drakmagi (INT)
Drakspråk (INT), B
Rida flygdjur (SMI)
Strid i luften (SMI), B
Tämja lägre drake (PSY), B

DRAKKUNSKAP

Typ: Sekundär, B

Yrken: Dracolyt, Drakdödare, Drakmagiker, Drakryttare, Lärd man, Magiker

Grundegenskap: INT

Drakkunskap ger kunskaper om drakarnas anatomi, levnadssätt, förmågor, svagheter, mentalitet, m.m. Färdigheten används så fort man har med drakar att göra och är näst intill ett krav i fall man vill göra något mer intellektuellt med dem än att hugga ihjäl dem.

FV:t används i flera situationer och de flesta effekterna beskrivs på respektive ställe i den här boken. När man har med högre drakar att göra har man alltid –5 på sin CL i Drakkunskap (–1 om det är B-FV som skall användas).

- När man försöker Bluffa, Övertala eller Muta en drake läggs B-FV:t till det FV man normalt har i dessa färdigheter (läggs ej ovanpå en eventuell modifikation för B-FV i Drakspråk).
- B-FV:t läggs dessutom till ens PSY då man slår på Skräcktabellen när en drake försöker Skräckslå.
- Om du använder de detaljerade stridsreglerna i *Krigarens Handbok* måste du lyckas med ett färdighetsslag i Drakkunskap för att kunna träffa en blotta hos en drake.
- Om en drake försöker hypnotisera dig med sin blick får du använda ditt färdighetsvärde i Drakkunskap i stället för din PSY om det skulle vara högre.
- Om en drake försöker Bluffa dig får du lägga ditt FV i Drakkunskap till din egen INT när du slår på Motståndstabellen.

DRAKMAGI (FALSK)

Typ: Sekundär

Yrken: Drakmagiker

Grundegenskap: INT

Den drakmagi som "vanliga" människor kan lära sig är endast en mänsklig efterapning av drakarnas Sanna Drakmagi, men inte desto mindre är det en mycket kraftfull magiskola, generellt sett betydligt mäktigare än alla de andra skolorna. Endast ett litet fåtal av de mest hängivna trollkarlarna blir Drakmagiker.

Drakmagi kräver FV B5 i Drakspråk. Man kan aldrig ha högre FV i Falsk Drakmagi än medelvärdet av Drakmagikerns INT och PSY (avrunda uppåt). Detta gäller ej drakar och Drakmästare. I övrigt, se kapitlet Drakmagi.

De enda dödliga som kan lära sig Sann Drakmagi är Drakmästarna, som ju får denna färdighet "på köpet" när de upptas bland Drakmästarnas skara. Den beskrivs inte som separat färdighet.

DRAKSPRÅK

Typ: Sekundär, B

Yrken: Dracolyt, Drakdödare, Drakmagiker, Drakryttare

Grundegenskap: INT

Drakspråket är drakarnas och deras nära släktingars språk, ett tungomål som ibland behärskas av magiker. Drakspråk innehåller många kraftfyllda magiska ord som förstärker besvärjelser. Alla drakar behärskar Drakspråk till FV B5.

Eftersom Drakspråk är mycket speciellt och inte alls följer normala regler faller det inte in under de vanliga färdigheterna Tala respektive Läsa/Skriva främmande språk, utan utgör en helt separat färdighet.

FV i Drakspråk får bl. a. följande effekter:

- Om man behärskar Drakspråk till FV B5 kan man använda det för att tala med andra varelser (både djur och intelligenta varelser) på telepatisk väg (räckvidd som vanligt tal). "Mottagaren" förstår då automatiskt vad man säger, men kan inte svara på Drakspråk eller svara på telepatisk väg.
- En magiker med FV B5 i Drakspråk offrar alltid en PSY-poäng mindre för varje besvärjelse (dock alltid lägst en), dvs. en BLIXT E3 kostar endast 2 PSY-poäng.
- Det krävs FV B5 i Drakspråk för att man överhuvudtaget skall kunna lära sig Drakmagi.
- När man försöker Bluffa, Övertala eller Muta en drake läggs B-FV:t till det FV man normalt har i dessa färdigheter (läggs ej ovanpå en eventuell modifikation för B-FV i Drakkunskap).
- Med FV B1 kan man tala till alla lägre drakar. FV B3 krävs för att en högre drake skall lyssna.

RIDA FLYGDJUR

Typ: Sekundär

Yrken: Dracolyt, Drakdödare, Drakmagiker, Drakryttare, *Paladin*, Riddare, *Soldat*

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet används för att rida/flyga flygande bestar som drakar, gripar, m.fl. Färdigheten fungerar på samma sätt som Rida men ett misslyckande eller fummel kan ha en ödesdiger utgång med ett långt fall ned mot marken. Ryttaren brukar därför alltid vara fastspänd med sele eller fastbunden vid sadeln.

Rida flygdjur krävs inte om man flyger på en högre drakes rygg om man inte hamnar i strid eller någon farofylld situation, t. ex. ett häftigt oväder.

STRID I LUFTEN

Typ: Sekundär, B
Yrken: *Barbar*, Drakdödare, Drakryttare, *Paladin*, *Prisjägare*, Riddare, *Soldat*, *Vapenmästare*
Grundegenskap: SMI

Strid i luften är en speciell färdighet som gör att man kan slåss i luften från t. ex. en drake, grip eller pegas utan att hela tiden tvingas slå färdighetsslag för att se om man håller sig kvar. Med Strid i luften behöver man inte slå för att kunna slåss från drakrygg under normala omständigheter.

Man kan aldrig ha högre FV i Strid i luften än vad man har i Rida flygdjur *(detta gäller även färdigheten Slåss till häst i* Krigarens Handbok*;* ***man kan inte ha högre FV i Slåss till häst än vad man har i Rida)***. För att slåss i särskilda situationer och från en störtdykande drake behöver man bara slå en gång för hela striden.

Man får inga avdrag från CL när man använder avståndsvapen när man befinner sig i luften. Ens B-FV avgör vilka typer av flygande bestar man kan rida på och dra nytta av sitt FV:

B0 — Endast högre drakar
B1 — Pegas, lägre drake (stridstränad)
B2 — Lägre drake (tränad)
B3 — Lägre drake (otränad)
B4 — Gripar
B5 — Alla typer av drakar och flygande riddjur eller bestar

TÄMJA LÄGRE DRAKE

Typ: Sekundär, B
Yrken: Dracolyt, Drakdödare, Drakmagiker, Drakryttare, *Paladin*, Riddare
Grundegenskap: PSY

Denna färdighet används för att tämja och träna en lägre drake för strid med en drakryttare på ryggen. Färdigheten kräver minst FV B1 i både Drakkunskap och Drakspråk då dessa dels ger inblick i hur drakar fungerar, dels hur de talar.

Färdigheten används för att tämja och 'rida in' draken, lära den olika trick, utföra konster och lyda befallningar, samt naturligtvis också stridsträning. Utan stridsträning kan inte draken användas i strid, den reagerar då alltför impulsivt och tenderar att fly om striden går dåligt.

För att lära den lägre draken någonting krävs ett antal lyckade färdighetsslag motsvarande [20-drakens INT]. Man får bara slå ett slag per vecka. Ett perfekt slag motsvarar tre lyckade slag och ett fummel betyder att (60% chans) träningen måste starta om från början eller (40%) att draken i ett vansinnesanfall attackerar tränaren.

B-FV:t styr också vad man egentligen kan lära draken.

B0 — Ingenting
B1 — Enklare konster, befallningar
B2 — Tämja drake, träna för ryttare
B3 — Stridsträning
B4 — Svårare konster, andningsvapen på kommando
B5 — Specialattacker, 'konstflygning'



Tam kathakisk stridsdrake

Sakta, smygande, närmade vi oss grottmynningen. Väggarna vibrerade likt membranet på en stridstrumma av drakens långsamma, tunga andhämtning och ju närmare vi kom, desto mer förstärktes känslan av att vi var minst i hela världen. Förbi en sista krök, och vi var ute i huvudhålan. I dess mitt låg Draken, väldig, vibrerande, pulserande av kraft och makt. Jag hade varit mentalt förberedd på ögonblicket i veckor, men jag hade aldrig kunnat föreställa mig den brutala känsla av otämjbar makt och styrka som Hans kropp utstrålade.

Han var helt enkelt det vackraste jag någonsin skådat. Skenet från våra facklor reflekterades i Hans kopparskimrande fjäll likt de sista strålarna från en sjunkande aftonsol i nyfallen snö en glasklar vinterkväll. De smäckra, flortunna vingarna låg prydligt hopvikta i perfekta trekanter över ryggen, skilda åt av den symmetriska, sylvassa ryggkammen i guld och purpur. Att de främsta av dvärgarnas smeder och mästarna bland alvers juvelsnidare efter århundraden av träning kunde skapa sådana perfekta former var märkligt, men att Naturen självt kunde framställa dessa underverk var än mer förbluffande. Han var helt enkelt Perfekt.

Han låg med ryggen mot oss, och trots de tjocka, glänsande fjällen kunde man se de ofattbart kraftiga musklerna spela under det tjocka pansaret i takt med Hans andhämtning. Det kilformade huvudet, brett som de massiva ekportarna till katedralen i Pendon, vilade på korslagda framben som slutade i armslånga, sylvassa, kolsvarta klor, vibrerande av återhållen otålighet i den djupa sömnen. Bakom de slutna ögonlocken vilade en känsla av oändlig visdom som strålade ut och genomsyrade hela rummet och fyllde mig med förundran, vördnad, respekt och en känsla av oändlig litenhet. Halsen, den långa, smäckra svansen och den juvelgnistrande buken låg dolda bakom den väldiga kroppen, säkert femton meter lång och fyra-fem meter hög, dolda dakom den väldiga kroppshyddan för att skyddas från plötsliga anfall, precis som Thyrgrum Drakbane tidigare berättat att det skulle vara. Och denna gigantiska skapelse, detta naturens underverk, denna manifestation av skönhet, makt och styrka, detta vidunder hade vi enkla, dödliga människor givit oss på för att dräpa, för att utsläcka och förinta. Vi kunde lika gärna tagit på oss uppgiften att bygga en snögubbe i Inferno.

Trots att Han verkade slumra lika fridfullt och djupt som en nymatad kattunge kunde jag inte slå bort känslan av att Han var fullständigt medveten om varenda rörelse vi gjorde, varenda tanke som strömmade genom våra huvuden. Hans långsamma andhämtning djupnade och jag tyckte mig förnimma en tillstymmelse till ryckning i vänstra ögonlocket innan allt brakade lös.

Det hela hade bara tagit några sekunder, enligt dvärgen Thyrgrum. Erwin, Kogh och Järnnäve grillades omedelbart till döds av ett gigantiskt eldklot, och dvärgen rusade reflexmässigt in rakt under Drakens hals. Själv kastades jag omkull av det vakuum som uppstod när eldsflamman förtärde själva luften omkring mig. I ögonvrån såg jag att Draken, precis som Thyrgrum beskrivit vid lägerelden natten innan, rest sig på bakbenen för att komma åt med sin eld på den korte men grovvuxne krigaren, hopkurad under sin drakfjällssköld. I samma ögonblick som eldkaskaden lämnade Drakens strupe stötte Thyrgrum till, och runorna i det kolsvarta spjutet flammade till med en intensiv glöd när de fattade eld inuti Drakens bröst.

Dödskampen blev fruktansvärd. Med avsmak, sorgfylld skräck och en ofattbar, sällsam känsla av ånger hörde och såg vi Hans vrede, rädsla och dödsångest. Att en sådan majestätisk, mäktig och uråldrig varelse i dödens stund kunde visa sådana mänskliga känslor var något beklämmande, ovärdigt och tragiskt. De fantastiska skatterna som hägrat i våra sinnen i månader kändes plötsligt värdelösa, och vi lämnade grottan och vår döende själsfrände bakom oss för alltid.

Att utmana en drake på envig innebär i nio fall av tio att man skriver under sin egen dödsdom. Å andra sidan väntar ära och berömmelse för den tionde, han som lyckas med denna egentligen övermänskliga uppgift. Det skrivs inte särskilt mycket om de som misslyckas, deras lott är att blott bli förkolnade benrester i en avlägsen drakhåla.

Drakarnas eldsprut, naturliga vapen och formidabla rustning, kombinerat med en övermänsklig snabbhet och styrka gör att normala människor inte har skuggan av en chans i envig med en drake.

Årtusenden av erfarenhet har dock lärt oss hur drakarna slåss, och därför kan vi förutse och kontra deras attacker. Dock är det endast med hjälp av runsmidda eller magiska vapen, eller vapen framställda av de absolut starkaste material som finns, som vi kan uppväga deras fysiska fördelar.



DRAKAR OCH STRID

ATT DÖDA EN DRAKE

Nedanstående är en grundkurs i hur elddrakar agerar i strid, men beteendet kan lätt överföras även till andra drakraser. Det FV som anges inom parentes anger vilket FV man bör ha uppnått i Drakkunskap för att känna till informationen.

ATT NALKAS DRAKEN

(FV B1) Så gott som alla drakhålor är försedda med naturliga eller magiska anordningar för att förvarna draken om inkräktare. Endast med hjälp av list eller magi kan man oupptäckt ta sig fram så långt att man skall lyckas skada draken innan han grillat dem allihop med sin eldkvast.

(FV B2) Försvarsanordningarna består exempelvis av torra kvistar, metallskrot och annat som inte kan passeras utan att det hörs. Det enklaste sättet att passera dessa är med någon av besvärjelserna FLYGA, LEVITATION, LYFT, BRO eller TYSTNAD.

(FV B3) Korridorer och gångar är konstruerade så att alla ekon av tal, andhämtning och fotsteg förstärks, och alla former av främmande ljud kommer omedelbart att väcka och varna draken. Bakvägar (finns i fyra hålor av fem) är som regel inte alls är lika väl förberedda på intrång. Äldre, magikunniga drakar, har oftast på magisk

väg antingen placerat ut hinder (LARM, SIGILL+någon defensiv besvärjelse, VÄKTARE) eller förhöjt sin iakttagelseförmåga (med exempelvis HÖRSEL, VARSEBLIVNING, KARTA eller AVLYSSNING).

(FV B4) Ett djärvt alternativ kan vara att helt enkelt gå rakt på sak och fullständigt strunta i alla säkerhetsarrangemang, och hoppas på att draken finner äventyrarna så pass intressanta att han skonar dem i varje fall för att få en givande pratstund.

(FV B5) En drake som väckts kommer att undersöka inkräktarna med TELEPATISK SONDERING. Om han finner personerna intressanta, eller i fall han misslyckas, kommer han inte att vara aggressiv inledningsvis utan vänta med att anfalla tills han antingen blir anfallen själv eller finner rollpersonerna alltför tråkiga. Är man enbart ute efter att döda draken är det enda någorlunda säkra sättet att obemärkt nalkas en drakhåla att kombinera besvärjelserna TYSTNAD, OSYNLIGHET och HJÄRNBLANK, samt att därtill använda en sidogång eller bakväg.

MÖTET MED DRAKEN

(FV B1) Väl framme i själva drakhålan ligger draken oftast och sover, eller låtsas sova, eller så har den lagt sig i bakhåll i någon sidogrotta. Man får aldrig räkna med att draken fortfarande sover.

(FV B2) En sovande eller slumrande drake ligger alltid hoprullad så att ryggen och huvudet är riktade mot ingången. Detta gör dels att buk och hals skyddas mot plötsliga missilattacker, dels att han omedelbart kan fylla ingången och korridoren bortom med eld. Detta är ytterligare en orsak till att man bör komma från annat håll än huvudingången. Om draken är vaken och väntar en när man kliver in i drakhålan skall man uppträda med största försiktighet och framförallt vara väldigt ödmjuk och insmickrande.

(FV B3) Det är i princip omöjligt att smyga runt draken eller vistas överhuvudtaget i hålan utan att han vaknar. Därefter ligger han bara och väntar på rätt tillfälle att anfalla. Färdigheten Upptäcka fara är mycket svår att överlista utan kraftfull magi (se Att nalkas draken). De flesta drakar känner exakt var alla äventyrare i rummet befinner sig. Endast genom att flyga eller använda magiska hjälpmedel kan man omringa draken, vilket näst intill är ett krav för att kunna anfalla honom framgångsrikt.

(FV B4) Om man inte har förberett attacken eller vet med sig att man har en god chans att klara sig, är det bättre att öppet tillkännage att man har anlänt och invänta drakens reaktion. Med 90% chans blir han ganska nyfiken och mer positivt inställd än i fall man försöker inta anfallspositioner.

(FV B5) Grundtaktiken måste vara att försöka omringa draken så att han han inte kan utplåna hela sällskapet med en attack. Detta görs enklast med besvärjelserna TYSTNAD, OSYNLIGHET, HJÄRNBLANK och FLYGA. Alternativt kan man göra en blixtattack och rusa in och storma hålan så snabbt att draken inte hinner med (exempelvis m. h. a. SPRÅNG eller SNABBHET), men i så fall bör man åtminstone vara skyddad av drakskinnsrustningar.

STRIDEN

(FV B1) Draken försöker så länge som möjligt undvika att gå i närstrid, utan håller sig på avstånd och anfaller med sitt Eldsprut eller besvärjelser, exempelvis BLIXT, ENERGISTRÅLE eller MENTAL ATTACK.

(FV B2) Om man går i närstrid med draken bör man anfalla från flera håll, för att få honom att dela upp sina attacker. I första hand anfalles någon som står rakt framför draken med Eldsprut, Bett och Framklor. Därefter personer bakom draken med Vingslag och Svanssnärt. I tredje hand personer på sidan om draken, med Vingslag, Stångning, Bett och Bakklor. I sista hand anfaller draken personer som inte är inblandade i närstrid, med Eldsprut och besvärjelser.

(FV B3) Alternativt kan draken omedelbart lägga defensiva besvärjelser som SKYDD, MÖRKER, KÄNSLOLÄSNING, KONTROLLERA PERSON eller TERROR, och därefter utplåna angriparna med eld eller naturliga vapen. Om hålan är tillräckligt stor flyger draken upp och anfaller med besvärjelser, Vingslag, Eldsprut eller Svanssnärt. Höjden på hålan avgör hur högt upp han kan komma.

(FV B4) En drake som hamnat i närstrid använder mycket sällan besvärjelser. Han ställer sig ofta på bakbenen för att komma åt med sitt eldsprut, och det är endast i denna situation och när draken flyger som buken blottas.

(FV B5) Drakens mest sårbara punkter är buken och halsen, allra mest sårbar är buken i samma ögonblick som draken sprutar eld. *(SL: x3 i skada)*

SAMTAL MED DRAKEN

(FV B1) Att tala med en drake är något som endast mentalt mycket starka personer bör försöka sig på. Svagare personer kommer inte att ha en chans att uppbåda tillräckligt mycket viljestyrka för att stå emot drakens insinuationer och påståenden.

(FV B2) Drakar gillar som regel smicker, men avskyr fjäsk. Skillnaden är hårfin, och det krävs ingående kunskap om drakarnas mentalitet för att kunna dra gränsen. FV:n uppåt 15-20 i Kunskap om drakar är näst intill en förutsättning. Andra sätt att ställa sig in har varit gigantiska mutor eller erbjudanden om för draken ovärderliga kunskaper.

(FV B3) Om man öppet nalkas draken utan att försöka smyga sig på eller anfalla honom kommer man nästan automatiskt att bli utsatt för en TELEPATISK SONDERING, och om draken gillar vad han ser, eller inte lyckas, kommer han att hålla sig passiv.

(FV B4) Endast personer som draken *inte* har lyckats undersöka med TELEPATISK SONDERING har egentligen någon chans att överleva mötet. Det finns dock en viss chans att man kan charma draken även om man blivit SONDERAD, men i så fall måste man ha en personlighet som överensstämmer mycket väl med drakens egen.

(FV B5) Någon av besvärjelserna HJÄRNBLANK eller SINNESMASK eller en PSY på uppåt 20 är alltså en förutsättning för att man överhuvudtaget skall få chansen att charma draken och få ut något av en konversation med honom. Det har dock hänt att personer som varit gudavalda eller speciella på annat sätt undkommit ändå, eftersom draken insett konsekvenserna om personen skulle dödats och därför avstått.

DRAKSTRID

Handlingar

Beroende på sin SMI får varje drake göra flera handlingar (attacker *eller* pareringar) i varje SR, mellan två och sju stycken. Om du använder de regler för detaljerad strid som beskrivs i *Krigarens Handbok*, addera ytterligare en handling till det som anges i tabellen här nedan.

SMI	Antal handlingar/SR
-13	2
14–16	3
17–19	4
20–23	5
24–30	6
31+	7

BESKRIVNING AV ATTACKERNA

Med detta system så räknas varje attack som en enda handling. En drake som har fyra handlingar kan alltså under en och samma SR göra upp till fyra attacker, fyra Undvikandeslag (=pareringar), eller en kombination av dessa.

Bett-attacker

All Bett-skada dras från både totala KP och kroppsdelens KP. Om kroppsdelen blir kritiskt skadad är den avbiten.

Vanligt bett

Draken skjuter fram huvudet och försöker greppa personen mellan de sylvassa tandraderna. Slå träffområde som vanligt. Offret kan försöka undvika genom att med 1T20 slå under sin SMI eller sitt FV i Drakkunskap, vilket som är högst. Han får i så fall inte göra något mer den SR:n (eller nästa SR, i fall han redan agerat). Man kan inte parera som vanligt (med vapen eller sköldar).

- **Skada:** Normal Bett-skada + halv SB. Rustning skyddar som vanligt.

Fasthållning

En drake som lyckats med ett Vanligt bett kan genom att spendera ytterligare en handling välja att hålla kvar offret i käftarna. Detta medför följande:

- **Skada:** Bett-skada + halv SB varje SR. Rustning skyddar inte när bettet väl gjort 1KP i skada.
- Om bettet träffade något annat område än huvudet eller vapenarmen får offret, om han lyckas med ett Svårt PSY-slag, agera som vanligt. Draken kan inte Undvika offrets attacker, och eventuella närstridsattacker träffar automatiskt huvudet.
- Om draken anfaller ett fasthållet offer med Vanligt klös, Kloslag eller Svanssnärt blir det automatiskt träff. Anfaller han med Eldsprut blir det automatiskt en perfekt träff, men eldsprutet träffar bara offret.
- En drake kan inte ha kvar mer än en person fasthållen i käftarna samtidigt och kan ej göra andra Bettattacker under tiden.

Kast

En drake som lyckats med ett Vanligt bett kan (ev. efter en Fasthållning) välja att kasta iväg sitt offer genom att spendera ytterligare en handling. Detta medför följande:

- **Skada:** 1T6+1 i fallskada. Rustning skyddar inte. Skadan dras från en kroppsdel samt totala KP.
- Offret får inte göra någonting mer än att resa sig i den SR:n, eller nästa ifall han redan har agerat.

Klo-attacker

All Klo-skada dras från både totala KP och kroppsdelens KP. Om kroppsdelen blir kritiskt skadad är den avknipsad.

Vanligt klös

Draken klöser mot offret med någon av klorna. Slå träffområde som vanligt. Offret kan försöka undvika genom att med 1T20 slå under sin SMI eller sitt FV i Drakkunskap, vilket som är högst. Han får i så fall inte göra något mer den SR:n (eller nästa SR, i fall han redan agerat). Man kan parera som vanligt med sköldar och tvåhandsvapen.

- **Skada:** Normal Klo-skada + full SB. Rustning skyddar som vanligt.

Kloslag

Draken slår till mot offret med något av benen. Slå träffområde som vanligt. Offret kan försöka undvika genom att med 1T20 slå under sin SMI eller sitt FV i Drakkunskap, vilket som är högst. Han får i så fall inte göra något mer den SR:n (eller nästa SR, i fall han redan agerat). Man kan inte parera som vanligt (med vapen eller sköldar). Ett lyckat Klo-slag medför följande:

- **Skada:** Endast full SB, dock minst 1T6.
- Offret tar dessutom 1T3 i fallskada. Rustning skyddar inte. Skadan dras från en kroppsdel samt totala KP.
- Offret får inte göra någonting mer än att resa sig i den SR:n, eller nästa ifall han redan har agerat.

Fasthållning

En drake som lyckats med ett Vanligt klös med en framklo kan genom att spendera ytterligare en handling välja att hålla kvar offret i klon. Detta medför följande:

- **Skada:** Full SB varje SR. Rustning skyddar inte när fasthållningen väl gjort 1KP i skada.
- Om Klöset träffade något annat område än huvudet eller vapenarmen får offret, om han lyckas med ett Svårt PSY-slag, agera som vanligt. Draken kan inte Undvika offrets attacker, och eventuella närstridsattacker träffar automatiskt benet.

- Om draken anfaller ett fasthållet offer med Vanligt bett blir det automatiskt träff. Anfaller han med Eldsprut blir det automatiskt träff, men eldsprutet träffar bara offret.
- En drake kan inte hålla fast mer än en person med klorna samtidigt och kan ej göra några Klo-attacker under tiden som någon är Fasthållen.

Kast

En drake som lyckats med ett Vanligt klös kan (ev. efter en Fasthållning) välja att kasta iväg sitt offer genom att spendera ytterligare en handling. Detta medför följande:

- **Skada:** 1T6+1 i fallskada. Rustning skyddar inte. Skadan dras från en kroppsdel samt totala KP.
- Offret får inte göra någonting mer än att resa sig i den SR:n, eller nästa ifall han redan har agerat.

SVANSATTACKER

Svanssnärt

En riktad precisionsattack med svansspetsen. Fungerar precis som ett Kloslag (se ovan; använd Svanssnärt-FV).

- **Skada:** Svanssnärt-skada + full SB. I övrigt som Kloslag.

Svepning

Svansen rörs i en svepande rörelse bakom draken. Fungerar precis som ett Kloslag (se ovan; använd Svanssnärt-FV), fast *alla* personer som befinner bakom draken (180°), inom ett avstånd lika stort lika stor som svansen är lång (3-10 m), måste slå för att inte svepas omkull.

- **Skada:** Svanssnärts-skada utan SB. I övrigt som Kloslag.

ÖVRIGA HANDLINGAR

Vingslag

Draken gör några kraftiga vingslag som dels lyfter upp honom 3-4 meter i luften, dels riskerar att kasta omkull personer som står i närheten med de häftiga luftvirvlarna. Man kan bara anfalla draken med vapen med längd 2 eller 3 i samma SR som han gör ett Vingslag (utom räckhåll för närstridsvapen med vapenlängd 0 och 1; projektilvapen blåses undan).

Alla som befinner sig inom 3-5 meter av draken måste lyckas med ett Normalt SMI-slag, annars får de inte göra någonting med i den SR:n (eller nästa i fall de redan har agerat).

Eldsprut

Draken använder sitt andningsvapen. Detta tar en hel SR och draken kan inte göra något annat än att fortsätta hålla fast redan fasthållna offer, samt göra en Rullning. I övrigt, se speciella regler för detta. Det tar 1T6 SR innan daken kan använda andningsvapnet igen.

Besvärjelse

Draken lägger en besvärjelse. Detta tar en hel SR, under vilken draken inte får gör någonting annat än att fortsätta hålla fast ett redan fasthållet offer.

Rullning

Draken rullar åt endera hållet. Alla som står i vägen mosas under drakens väldiga vikt eller spetsas på den vassa ryggkammen (skada: 1T100+20, dock max drakens STO), om de inte lyckas med ett Lätt SMI-slag. De får inte göra någonting mer under den SR:n, eller nästa ifall de redan har agerat.

Till skillnad från andra attacker tar denna manöver en hel SR, under vilken draken bara kan spruta eld eller fortsätta hålla fast ett offer som redan är fasthållet. Ett offer som är fasthållet i klorna får inte fly, utan tar automatiskt rullningsskada.

Stångning

Draken gör en svepande rörelse med huvudet och försöker stånga de eller dem som står i vägen. Fungerar precis som ett Kloslag (se ovan; använd Stångnings-FV).

- **Skada:** Stångningsskada + full SB. I övrigt som Kloslag.

UNDVIKA

Drakar kan inte parera som vanligt, eftersom de inte har några redskap att parera med. I stället kan de utnyttja sin formidabla rumskänsla och enastående snabbhet till att försöka undvika alla attacker som görs mot dem. Genom att spendera en handling på Undvika får de slå ett Mycket svårt SMI-slag. Lyckas det, missar attacken automatiskt (perfekta träffar kan ej Undvikas).

DRAKARNAS ANDNINGSVAPEN

Vid varje enskild draksort anges hur mycket skada andningsvapnet normalt ger, hur lång räckvidd det har samt hur stort område det täcker.

Drakarnas andningsvapen drabbar inte en speciell kroppsdel utan hela kroppen. Man slår därför aldrig träffområde, utan skadan dras från *samtliga* kroppsdelars KP *samt* från totala KP. Det är rätt så vanligt att rollpersonerna därför omedelbart får kritiska skador i hela kroppen, om de nu överlever.

MINSKAD SKADA MED AVSTÅND

Den skada som ett andningsvapen gör minskar med 0,5 för varje ruta som finns mellan drakens käft och offret.

Exempel: Adlonkor står 45 meter (30 rutor) från en drake, vars eldkvast gör 77 i skada. Skadan minskar då med 15, totalt 62.

ATT PARERA ANDNINGSVAPEN

Andningsvapen kan pareras med sköldar (skiljer sig därmed från övriga avståndsvapen). I övrigt fungerar det precis som vanligt *(NOT: i den senaste tryckningen av nya DoD är denna regel ändrad; se exemplet:)*

Exempel: Adlonkor parerar eldkvasten som gör 62 i skada med en sköld som har 15 i BV. För varje poäng i skada som eldkvasten gör utöver 15, förlorar skölden 1 i BV. Resultatet blir att Adlonkor tar sammanlagt 32 poäng i skada och skölden blir totalförstörd.

KRITISKA SKADETABELLER

Ett enklare sätt att använda andningsvapnen är att direkt använda sig av de kritiska skadetabellerna. De är graderade från 1 till 25+, vilket motsvarar hur många KP attacken gjorde i skada. Dessutom dras skadan från Totala KP, men *inte* från kroppsdelarnas.

Exempel: Adlonkor har en drakskinnsrustning med 20 i abs mot eld och Borodrin har en metallrustning med abs 7. Eldkvasten gör 32 i skada, vilket innebär att Adlonkor drabbas av resultat 12 (32–20) på Eld-tabellen, och Borodrin drabbas av resultat 25+ (32–7). Dessutom tar Adlonkor 12 KP i skada på Totala KP, och Borodrin skulle ha tagit 25, men får nu ändå vila i frid. Eftersom man använt dessa tabeller förlorar Adlonkor inte någonting från kroppsdelarnas KP.

ELDSKADOR

Elddrakar, Luftdrakar, Värmedrakar, Jorddrakar
Det är alltid 25% chans att såren blir infekterade då den skyddande huden sveds bort av elden.

1	Lätt svedd. Elden smeker huden och håret blir svett. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
2-3	Dina kläder fattar eld och du får inte göra något mer denna och nästa SR, eller de två kommande i fall du redan har agerat.
4-5	Du blir lätt skadad och får mängder av vätskefyllda blåsor på en kroppsdel (avgör slumpmässigt). Du har −10 på CL i alla de färdigheter som kräver att du använder den kroppsdelen. Huvud, mage eller bröstkorg innebär att CL minskas med −10 på alla färdigheter. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
6-7	Lätt brännskadad, ena handen (avgör slumpmässigt) förlorar 1T6 fingrar, vid resultatet 6 är hela handen en förkolnad stump. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat, samt tar en KP i skada varje SR. Handen kan endast återställas helt med magi.
8-9	Ena armen blir svårt skadad och blir permanent obrukbar såvida man inte kastar en HELA inom 2 SR. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
10-12	Ena benet blir så svårt brännskadat att det blir delvis förlamat. Förflyttningen minskas till hälften. Du får inte göra någonting alls utom att kvida av smärta i 4 SR.
13-15	Svårt brännskadad. Mängder av nerver i din kropp bränns av och du saknar hädanefter känsel i hela kroppen från midjan och nedåt. Du blir inte förlamad men känner inte om du blir skadad vilket medför att infektionsrisken ökar fruktansvärt (tredubbla chansen för infektioner).
16-19	Svårt brännskadad. Du får stora brännsår över hela kroppen och förlorar medvetandet under 1T4 timmar. Du förlorar 1 KP var sjätte SR tills någon förbinder såren.
20-22	Svårt brännskadad, speciellt huvudet. Allt hår brinner upp, all hud, ögonen blir lätt vidbrända och du förlorar synen. Du måste klara ett FYS-slag för att inte dö omedelbart. Du förlorar 1 KP varannan SR i vätskeförluster när såren varar och blodet sakta strömmar bort. Endast besvärjelsen HELA kan läka dessa skador och hejda förlusten av KP.
23-24	Du blir mycket svårt brännskadad och måste klara ett FYS-slag för att inte dö omedelbart. Du förlorar 1 KP per SR i vätskeförluster. Mer än 70% av huden är bortbränd och köttet under har svartnat. Stora blåsor överallt. Förlusten av KP kan bara hävas med en HELA, inga normala läkekonster fungerar. Du kommer att bli vanställd för resten av ditt liv om inte magi används.
25+	Dina eventuella kamrater ser hur du flammar upp i ett intensivt eldsmoln innan elden slutgiltigt förtär dig och din utrustning totalt. Några svartnade tänder är allt som återstår. Aj.

KÖLDSKADOR

Kölddrakar
Det är alltid 25% chans att 1T3 mindre kroppsdelar (näsa, öron, fingrar, tår, etc.) förfryser och måste amputeras eller faller av.

1	Du täcks av ett tunt lager frost. Håret fryser till tjocka tovor. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
2-3	Du tappar andan av den iskalla luften och får inte göra något mer denna och nästa SR, eller de två kommande i fall du redan har agerat.
4-5	Du förlorar tillfälligt (under 1T6 SR) synen av kylan. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat, och får −10 på CL för alla färdigheter under den tid din syn försvinner.
6-7	Du förfryser 1T6 tår och får under resten av striden svårt att gå. Din förflyttning minskas till hälften. Tårna kommer senare att ramla av. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
8-9	Du förfryser 1T6 fingrar på ena handen och den blir tillfälligt obrukbar. Vid 6 har hela handen förvandlats till en isklump. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat. Fingrarna trillar senare av.
10-12	Den extrema kylan gör dig stel och slö. Under 1T6 SR kan du inte göra någonting alls och du får sedan −10 på alla CL under ytterligare 1T6 SR.
13-15	Kölden fryser dina ögonvätskor till is och lite till. Blind för resten av livet om ingen lägger en HELA inom 4 SR.

16-19 Ditt ansikte blir svårt tilltygat och näsa, öron och kinder får svåra skador. Ansiktet blir svårt vanställt. Du tar 1 KP i skada varannan SR tills någon lägger en HELA eller ger dig en extra filt.

20-22 Du blir svårt köldskadad och måste klara ett Svårt FYS-slag för att inte en kroppsdel ska förfrysa och ramla av (t.ex. fot, hand). Du tar 1 KP i skada per SR tills någon lägger en HELA eller ger dig något varmt att dricka.

23-24 Du blir täckt av is och snö och måste klara ett FYS-slag för att inte frysa till en livlös staty och dö. Du förlorar 1 KP per SR p. g. a. förfrysning. Endast en HELA kan läka dessa skador. 1T10+10 fingrar och tår kommer att ramla av.

25+ Du förvandlas till en klump fruset kött, utsökt skulpterad med mänskliga drag. Inget kan hjälpa dig nu. Coolt.

BLIXTAR

Ljusdrake

Det är 10% chans att blixtarna åstadkommer öppna brännskador som blir infekterade.

1 Ditt hår står på ända av den elektriska urladdningen. Du är nu laddad av statisk elektricitet. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.

2-3 Du får en rejäl stöt och får inte göra något mer denna och nästa SR, eller de två kommande i fall du redan har agerat.

4-5 Attacken träffar i magtrakten. Du får –5 på alla CL under 1T6 SR och förlorar 2 KP i magen.

6-7 Du får en rejäl elchock och kan göra ingenting alls under 1T6 SR.

8-9 Du får en ordenlig stöt och kan inte göra någonting alls under 2T6 SR.

10-12 Elchocken orsakar hjärtstillestånd och du förlorar medvetandet under 1T4 minuter. Därefter har du –10 på alla CL i 1T10 minuter.

13-15 Dina näthinnor kommer för all framtid att vara lika bländvita som blixten du just såg. –25 på alla CL i alla färdigheter som kräver ögon, resten av livet. Medvetslös i 1T10 minuter.

16-19 Du drabbas av hjärtsvikt och kan inte göra någonting alls under 2T6 minuter. Därefter kan du bara ligga och flämta i en halvtimme.

20-22 Du drabbas av en hjärtattack och förlorar medvetandet i 1T6 SR. Om ett Normalt FYS-slag misslyckas dör du omedelbart.

23-24 Du får stora brännskador och hela du omgärdas av kaskader av små blå blixtar. Du måste klara ett Svårt FYS-slag för att inte omedelbart dö av hjärtattack. Du tar 1 KP i skada per SR pga. de kraftiga brännskadorna. Dessa KP kan endast helas med HELA. Din FYS minskar permanent med 1T4.

25+ 30.000 plötsliga volt ger dig total hjärtkollaps. Din sprakande kropp ligger och sprattlar i 20 minuter av spasmerna. Naturligtvis märker du inget av detta, eftersom du för länge sedan vandrat vidare. Just snyggt.

FYSISKT MÖRKER

Mörkerdrake

Det är 25% chans att skadorna blir infekterade då den skyddande huden mer eller mindre slits bort.

1 Du får svart sot i hela ansiktet av alla explosioner. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.

2-3 Du får flera blodiga sår utspridda över kroppen och får inte göra något mer denna och nästa SR, eller de två kommande i fall du redan har agerat.

4-5 Bröstkorgen tar den värsta stöten och du tappar luften. Du blir omtumlad under 1T6 SR och får –5 på alla CL.

6-7 Magen trycks ihop av en kraftig explosion. Allt maginnehåll kastas upp och du kan inte göra något alls under 1T6 SR.

8-9 Nervbanorna i din vapenarm skadas av den massiva chocken. Den är förlamad i 10 minuter. Du förlorar 2 KP i den armen.

10-12 En kraftfull explosion vid huvudet slår dig medvetslös i 1T6 minuter. Om du inte har hjälm förlorar du dessutom 2 KP i huvudet.

13-15 Dina båda ben tar det mesta av smällen och täcks inom 1 minut av vätskefyllda blåsor och stora sår. Din förflyttning minskas omedelbart till hälften och du tar 1 KP i skada i bägge benen samt 2 KP från Totala KP varannan SR. Du får inte göra någonting alls i 1T6 SR.

16-19 En kraftig explosion över bröstkorgen krossar revbenen och trycker in benfragment i lungorna. Du måste klara ett Normalt FYS-slag, annars dör du omedelbart. Under 1T6+5 SR kan du inte göra annat än hosta blod. Du förlorar 1 KP varje SR från Totala KP.

20-22 Explosionen sliter upp fruktansvärda svarta sår i bröstkorg, mage och ansikte. Du måste klara ett Normalt FYS-slag, annars dör du omedelbart av chocken. Du tar 1 KP i skada varannan SR om du överlever. Skadorna kan endast läkas med en HELA. Din KAR sänks till 3, permanent.

23-24 Explosionen tränger djupt in i din kropp. Du måste klara ett Svårt FYS-slag, misslyckas det exploderar du inifrån och sprids vida omkring. Överlever du är din kropp täckt av fruktansvärda sår, brännskador och vätskefyllda blåsor. Du tar 2 KP i skada från Totala KP varje SR. Endast en HELA kan läka dessa skador. Din KAR sänks till 3, permanent.

25+ Attacken skär rakt igenom bröstkorgen och exploderar i hjärttrakten. Brinnande köttklumpar och svartnade benflisor kastas ut 5 meter, alla inom detta avstånd tar 1T6 KP i skada från Totala KP. Du själv förlorar 350 KP från Totala KP, därefter död du. Heroiskt? Tveksamt...

VATTENSTRÅLE

Vattendrake

1	Du blir nedstänkt och genomblöt av den massiva vattenkaskaden. Du får inte göra något mer denna SR, eller nästa i fall du redan har agerat.
2-3	Ett halvdussin kraftiga vattenstrålar hamrar mot din kropp, och du får inte göra något mer denna och nästa SR, eller de två kommande i fall du redan har agerat.
4-5	Bröstkorgen tar den värsta stöten och du tappar luften. Du blir omtumlad under 1T6 SR och får –5 på alla CL.
6-7	En halvmetertjock vattenstråle träffar dig i magen och du kan inte göra något alls under 1T6 SR.
8-9	Din vapenarm näst intill slits bort av en nålvass vattenstråle. Den är förlamad i 10 minuter. Du förlorar 2 KP i den armen. Om du håller något i handen flyger det iväg 1T6 meter.
10-12	Du blir träffad mitt i pannan och slås medvetslös i 1T6 minuter. Om du inte har hjälm förlorar du dessutom 2 KP i huvudet.
13-15	Dina båda ben rycks undan av det väldiga trycket från vattenstrålen. Benen inuti mer eller mindre splittras. Din förflyttning minskas omedelbart till hälften och du tar 1 KP i skada i bägge benen samt 2 KP från Totala KP varannan SR. Du får inte göra någonting alls i 1T6 SR.
16-19	Vattnet sliter upp skinnet i bröstkorg, mage och ansikte. Skärsåren gör att du förlorar 1 KP i skada varannan SR. Din KAR sänks till 5, permanent. Du får inte göra någonting alls i 1T10 SR.
20-22	En kraftig stråle mot bröstkorgen mosar lungorna och ger övriga inälvor en kraftig törn. Du måste klara ett Lätt FYS-slag, annars dör du omedelbart. Under 1T6+5 SR kan du inte göra annat än hosta blod. Du förlorar 1 KP varje SR från Totala KP.
23-24	En mängd sylvassa vattenstrålar skär djupt in i din kropp. Du måste klara ett Normalt FYS-slag, annars dör du omedelbart av chocken. Överlever du är din kropp täckt av fruktansvärda sår och vätskefyllda blåsor. Du tar 2 KP i skada från Totala KP varje SR. Endast en HELA kan läka dessa skador. Din KAR sänks till 3, permanent.
25+	En kraftig vattenstråle skär av din kropp på mitten och spolar iväg en röd-rosa kaskad av blod och köttslamsor. Om någon omedelbart lägger en HELA E35 på överkroppen kommer du att kunna leva vidare som benlös halvlängdsman, annars dör du, permanent.

VARIANTER

En drake kan lära sig varianter av sitt andningsvapen, t. ex. kan en elddrake blåsa stora moln av rök eller koncentrera sin eld på ett mindre område. Draken väljer om den vill använda en variant eller det normala andningsvapnet. Oavsett vilket tar det 1T6 SR innan draken åter kan spruta eld, etc. Alla räckvidder baseras på andningsvapnets normala räckvidd. Den normala räckvidden anges nedan som X.

ELDDRAKE

Rökmoln

Draken blåser ut ett stort rökmoln som täcker XxXxX meter stort område (höjd, längd och bredd) med draken som centrum. Röken är giftig och man måste klara ett normalt FYS-slag varje SR för att inte bli tårögd och illamående (ger –5 på alla CL). Alla inom räckvidden får sikten försämrad, avståndsvapen får CL minskad med –10, närstrids-CL –5. Molnet ligger kvar under 1T6 SR.

Koncentrerad stråle

Draken andas en koncentrerad stråle av eld som endast är en meter i diameter. Strålen når Xx1,5 meter och skadan ökas med +1T10. Endast ett mål kan attackeras.

Eldsmoln

Draken spyr ut ett moln av eld som endast når X/2 meter men som täcker en halvcirkel framför drakens huvud. Attacken sprider ut elden på ett större område kring drakens kropp. Chansen att träffa ökar med +4 men skadan halveras. Alla inom räckvidden träffas automatiskt.

VATTENDRAKAR

Drakdimma

Vattendraken andas ut en tät dimma som täcker XxXxX meter med draken i centrum. Dimman gör det svårt att se och CL för avståndsvapen minskas med –6 och närstridsattacker med –2. Dimman ligger kvar under 10T6 SR.

Ångmoln

Vattendraken spyr ut ett ångmoln som täcker XxXxX meter med draken i centrum. Ångan är mycket varm och gör 1T10 poäng i skada på Totala KP varje SR. Det är svårt att se och CL för avståndsvapen minskas med –3, närstrids-CL minskas med –1. Ångmolnet ligger kvar under 1T6 SR.

Drakregn

Vattendraken spyr ut en bred vattenstråle som täcker XxXxX meter med draken i centrum. Vattnet släcker all eld inom området, sköljer bort skräp och liknande men gör ingen skada.

LJUSDRAKAR

Drakbländning

Ljusdraken kan åstakomma en bländande blixt som påverkar alla inom Xx2 meters avstånd. Alla offer måste klara ett Svårt PSY-slag eller bländas. De som misslyckas blir påverkade under 1T10 SR med halv förflyttning och -10 på CL på alla färdigheter som kräver att man kan se.

Novablixt

Draken koncentrerar alla sina blixtar på en motståndare. Räckvidden minskas till 1/10 men skadan dubblas. Detta låter draken effektivt förinta en fiende som kommit den för nära. Nackdelen är att den bara kan utplåna en fiende.

MÖRKERDRAKAR

Mörkermoln

Mörkerdraken andas ut ett stort moln av kompakt mörker. Molnet täcker XxXxX meter med draken i centrum. Alla inom räckvidden får sikten försämrad, CL för alla färdigheter som kräver syn minskas med -10. Molnet ligger kvar under 1T6 SR.

KÖLDDRAKAR

Förfrysa

Kölddraken andas ut en koncentrerad stråle som når X meter och endast träffar ett mål. Strålen är endast en meter i diameter. Skadan ökas med +1T10. CL att träffa en fiende minskas dock med -3. Ett offer som dör av skadan har frusit till en livlös staty täckt av glasklar is.

Isstorm

Denna andningsattack fungerar regelmässigt precis som Eldsmoln.

JORDDRAKAR

Stenmissil

Jorddrakar sväljer gärna stenar för att hjälpa matsmältningen. De kan stöta upp dessa stenar ur krävan och spotta dessa med stor kraft mot ett mål. Stenarna är täckta med glödande lava och mycket heta. Räckvidden är X meter, skadan ökas med +1T10 och CL minskas med -5. Endast ett mål kan attackeras per SR.

LUFTDRAKAR

Koncentrerad stråle

Fungerar precis som för elddraken.

Eldsmoln

Fungerar precis som för elddraken.

Vacuum

Luftdraken kan andas in luften kring en motståndare så att denne får svårt att andas. Offret måste klara ett Svårt FYS-slag för att inte svimma under 1T10 SR av andnöd. Efter att ha vaknat är offret så pass omskakad att alla CL minskas med -5 under 3T6 SR. Luftdraken kan dock inte hålla igång vacuum tillräckligt länge för att ge allvarliga hjärnskador så offret får inga skador annat än att bli medvetslös ett kort tag.

VÄRMEDRAKAR

Brännande hetta

Värmedraken andas ut ett mycket hett moln av ånga som når XxXxX meter med draken i centrum. Alla inom räckvidden tar tre skadetärningar mindre än vad det egentliga andningsvapnet gör men inga vanliga rustningar hjälper.



TRÄFFTABELLER

Träfftabellerna gäller endast avståndsstrid, eftersom det bör framgå med all tydlighet vilka träffområden man kan träffa om man slåss i närstrid. Står man bakom draken kan man inte träffa huvudet, etc. SL måste här använda sitt sunda förnuft (eller tabellen på sidan 36 i *Krigarens Handbok*).

Väljer man att sikta på en speciell kroppsdel får man avdrag enligt tabellen. Väljer man att sikta på en blotta i ett skattpansar har man –10 eller –15 på CL.

TRÄFFTABELL, DRAKAR MED VINGAR

1T20	Träffområde	Avdrag från CL
1	Höger bakben	–5
2	Vänster bakben	–5
3	Svans	–3
4-8	Buk*	SL avgör
9-10	Rygg†	SL avgör
11-13	Höger vinge	–3 – ±0
14-16	Vänster vinge	–3 – ±0
17	Höger framben	–5
18	Vänster framben	–5
19-20	Huvud	–4

* Slå 1T10; blir det '0' har du träffat en eventuell blotta i ett eventuellt skattpansar, även om du inte siktade.

† Slå 1T10; blir det 1–5 har du träffat en eventuell drakryttare, slå då träffområde igen för honom.

TRÄFFTABELL, DRAKAR UTAN VINGAR

1T20	Träffområde	Avdrag från CL
1-2	Höger bakben	–4
3-4	Vänster bakben	–4
5	Svans	–2
6-11	Buk*	SL avgör
12-14	Rygg†	SL avgör
15-16	Höger framben	–4
17-18	Vänster framben	–4
19-20	Huvud	–4

* Slå 1T10; blir det '0' har du träffat en eventuell blotta i ett eventuellt skattpansar, även om du inte siktade.

† Slå 1T10; blir det 1–5 har du träffat en eventuell drakryttare, slå då träffområde igen för honom.

SKATTPANSAR

Drakar som ligger på en drakskatt, dvs. en stor hög med mynt och ädelstenar, kan ha ett skattpansar. Det står i drakbeskrivningarna hur pass stor chans det är att draken har det. På buken har i så fall ädelstenar och mynt fastnat och förstärker det naturliga pansaret (abs +4).

Det är alltid 50% chans att skattpansaret inte är heltäckande utan lämnar en liten blotta någonstans. För att träffa blottan krävs en lyckad attack med –10 på CL. När en attack väl träffat blottan blir draken mer försiktig med att visa undersidan. Modifikationen på CL blir då –15 istället.

KROPPSPOÄNG FÖR DRAKAR

Träffområde	Totala KP/SP†										
	-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100	+10
Vardera benet	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
Kropp*	8	9	10	11	12	14	16	18	20	23	+3
Svans	2	3	4	5	6	7	8	10	12	14	+2
Vardera vingen	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
Huvud	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	+2

* Buk + Rygg; †: SP: Se *Krigarens Handbok*

EFFEKTER AV SKADOR PÅ DRAKAR

Drakars skador har samma effekt som rollpersoners (se sid II-18), med följande skillnader:

- Om drakens totala antal KP når 5 har den halverad CL på alla färdigheter. Den kan inte flyga.
- Om drakens totala antal KP når 2 kan den inte använda några färdigheter alls, lägga besvärjelser, flyga eller använda andningsvapen.
- Om KP i Kropp eller Huvud når 1 kan draken inte använda andningsvapen.
- Om KP i Kropp eller någon Vinge når 1, eller om KP i Svans når 0, kan draken bara flyga med halv hastighet. Den kan inte göra några avancerade manövrar, endast hålla sig i luften.
- Om KP i Kropp eller någon Vinge når 0 kan draken inte flyga alls.
- Drakar med andningsvapen kan alltid stoppa en blödning genom att använda andningsvapnet på det. Den förlorar då lika många KP i den kroppsdelen som det blöder per SR (dock minst en).
- Drakar behöver inte slå något FYS-slag för att kunna fortsätta strida om ett ben slås ut.
- Om en attack träffar drakens buk exakt samtidigt (SL avgör) som den använder sitt andningsvapen gör man tredubbel skada.

DRAKBLOD

Drakars blod är mycket starkt frätande, och alla vapen som lyckas såra en drake förlorar omedelbart 1T4 från sitt BV. Pilar blir omedelbart oanvändbara. Detta gäller ej drakvapen, magiska vapen samt mithrilvapen.

Inte heller rustningen hos den som sårar en drake undgår skada. Blodstänken från draken gör att det är 50% chans att rustningen förlorar 1 poäng i absorberingsförmåga. Detta gäller ej drakskinnsrustningar, magiska rustningar samt mithrilrustningar.

DRAKAR I FÄLTSLAG

Högt ovanför slagfältet kretsade dussintalet små prickar, knappt urskiljbara med blotta ögat. Små eldsflammor slog ut mellan prickarna, och några sekunder senare kunde det fördröjda dånet från eldkvastarna höras likt ett fjärran åskmuller. En efter en försvann prickarna, somliga i gigantiska explosioner, eldklot som övergick i regnkaskader av glödande, brinnande, rykande köttslamsor, andra kunde ta sig därifrån för egen maskin och glidflög långsamt och rykande bort mot tryggare trakter. Två gånger hördes fasanfulla dödsvrål, följda av det vinande ljudet när sextiofem ton drake störtade ned med sin olyckliga last av ångestvrålande drakryttare. Marken skakade när de vid det laget stendöda flygande bestarna slog i marken i enorma uppkast av jord, småsten och frätande, svart drakblod.

Efter några minuter verkade drabbningen vara över, då tre av punkterna stadigt växte sig större och större när de sänkte sig ned mot den rasande bataljen på marken. De röda banéren fladdrade bakom de störtdykande drakarna likt irrbloss mot morgonhimlen. Vi hade vunnit det första slaget. Nu var det bara en tidsfråga innan vi skulle vinna striderna på marken också.

Gadhrain Drakryttaren kom först och svepte med ett vindtjut som en orkanvind bara tjugotalet meter över vårt kavalleris spjutspetsar. En enorm eldkvast slog ut från den vältränade behemothska stridsdrakens lödd-rande käftar och mejade ned de främsta leden i fiendens försvarslinjer. Med en dödsföraktande manöver styrde han över sin glidflygande drake på rygg, gjorde en tvärvändning, och med tre starka vingslag var den uppe i lufthavet igen, utom räckhåll för de skräckslagna bågskyttarna på marken.

Attacken följdes upp av hans två kamrater, de enda överlevande av vårt ursprungligen åtta drakar starka garde. Från Yhorrils drake syntes en tunn rännil av svart vätska strömma från bröstet, och det var med nöd och näppe den lyckades räta upp sig efter störtdykningen i stället för att plöja upp ännu en jättekrater. Med en allt annat än elegant landning slog den ned mitt emellan våra framstormande pikenerare och fiendestyrkornas fotfolk, och på bara några sekunder var både Yhorril och hans drake skymda av en störtskur av armborstlod och långbågspilar. Två kvar.

Från högerflanken hördes ett samstämmigt, panikslaget vrål av skräck då Throlgars drake spydde ut sin förgörande eldkvast, som totalt tillintetgjorde en halv kohort av lego-knektar från nordländerna. Doften och den svarta röken från deras brinnande pälsmunderingar stack oss i näs-borrarna i den lätta morgonbrisen. Det här skulle bli en lätt match, om inget oförutsett inträffade.

Gadhrain hade vänt upp någonstans bakom oss, tog nu ny fart och siktade från fyra-fem hundra meters höjd in sig på ett nytt mål, osynligt från vår position, men vi antog att han upptäckt hertig Bolrogors fanborg. Våra soldater jublade när han dök ned med svindlande hastighet, spikrakt nedåt, med bakåtsvepta vingar och öron föll hans drake som en sten från himlen, rakt ned mot någonstans precis mitt i fiendens ställningar.

Ytterligare ett avgrundsdån och eldkvasten träffade marken, spreds ett femtiotal meter rakt ut åt sidorna och virvlade upp av turbulesen. I den cirkulära eldväggens kanter sågs sköldar, banér, hjälmplymer och likdelar virvla omkring, kastas upp och slutgiltigt förbrännas. En lång-dragen, klagande hornsignal överröstade stridslarmet, och ett ögonblick hördes det välbekanta slamret från en flyende motståndares bortkastade sköldar och vapen, innan vårt rytteris triumfvrål överröstade det totalt. Vi hade segrat, till kostnaden av sju stridsdrakar och sex av rikets tappraste drakryttare. Men det var det värt.

Följande beskriver kort hur drakar kan användas tillsammans med de enkla fältslagsregler som presenterades i *Krigarens handbok*.

SV/TV (Stridsvärde/Truppvärde): För drakar är Truppvärdet detsamma som Stridsvärde då drakar aldrig uppträder i trupp utan som enstaka individer.

Strategi/taktik: Om draken är beriden kan drakryttarens värde användas i stället.

Moralbonus: Att ha drakar som deltar i *Markstrid* på den egna sidan ökar den övriga truppens moral. Denna moralbonus läggs till *alla* moralslag för de egna trupperna. Avrunda alltid uppåt till närmaste heltal. Den sam-manlagda moralbonusen kan aldrig bli högre än den moralbonus som truppen får för Truppstorlek (även om man har hundra högre drakar kan en Kohort inte få mer än +2).

Draktabell

Typ	SV/TV	Kostnad	Moral	Strategi/ Taktik	Moral-bonus
Högre drake	150+*	?*	5+*	15+*	+0,5
Stridsdrake, stor	100	100.000	16	12	+0,25
Stridsdrake, mellan	60	75.000	15	10	+0,10
Stridsdrake, liten	25	50.000	14	8	+0,05
Drakdödare	spec.	5.000	—	—	—

* Varierar så mycket att det inte går att sätta någon standard. "Hyrda" (mutade/köpta) drakar har rimligtvis lägre värden än de som deltar frivilligt. SV/TV kan gå ända upp till 250 för de allra mäktigaste lojala drakarna, som också har 19 i moral och Strategi/Taktik.

STRID

I ett fältslag sköts drakarna alltid helt separat från den övriga striden. De bägge sidornas drakstyrkor utspelar i princip ett eget "slag i slaget". Drakar kan användas på två olika sätt, antingen för att bekämpa motståndarens drakar (luftstrid) eller för att bekämpa fiendens fotfolk (markstrid). Drakar utan vingar kan inte slåss i luftstrid.

Innan slaget börjar måste du föra upp varje enskild drake på varsin rad på ett fältslagsformulär. Ignorera kolumnerna 'storlek' och 'antal män'. I kolumnen 'TV' skriver du in en eventuell drakryttares Strategi/Taktik-värde. Om drakstyrkan förlorar TV får du själv fördela skadan mellan de olika drakarna.

LUFTSTRID

Så länge bägge sidor har flygande drakar på slagfältet råder alltid Luftstrid, och denna strid förs helt separat från den övriga striden.

Luftstrid fungerar exakt som ett vanligt fältslag med samling, taktikslag, strid, moralslag och bokföring. Enda skillnaden är att Taktik används om upp till 10 drakar ingår, därefter används Strategi.

Förluster

Förluster måste tas från en drake i taget, dvs. man kan aldrig ha två drakar skadade samtidigt. Först när en drake dtt eller flytt kan man börja ta förluster från en annan. Moralslag slås bara för den skadade draken.

När endera styrkan utplånats eller flytt, kan den andra övergå till Markstrid.

MARKSTRID

När drakarna uppnått luftherravälde får de övergå till Markstrid. Lägg då till drakarnas TV till det totala Truppvärdet. Detta ger även den övriga truppen en moralbonus (se ovan).

Vinglösa drakar används alltid på detta vis.

DRAKDÖDARE

Om motståndarna har minst en Drakdödare i sina led får han varje runda slå 1T20. Om resultatet blir lägre än antalet Drakdödare har dessa lyckats skjuta ned 1T3 drakar (ägaren väljer vilka; 20 är alltid misslyckande). Dra omedelbart bort drakarnas TV från det totala TV:t.

Drakarna kan välja att enbart anfalla Drakdödarna, även i luftstrid. De slår då ett Strategi-/Taktik-slag (med eget värde eller drakryttarens; 20 är alltid misslyckande). Lyckas det har de dräpt 1T6 Drakdödare.

Drakbekämpning och Drakdödarbekämpning sker exakt samtidigt. De kan alltså döda varandra i samma runda.

SÄRSKILDA DRAKMANÖVRAR

Fungerar precis som Särskilda truppmanövrar.

Manövrar	Extra skada (i procentenheter)
Andningsvapen (Luft- & Markstrid)	spec./+10%
Störtdykning (Luft- & Markstrid)	+5%
Skräckslå (end. högre drakar i Markstrid)	spec.
Bombning (end. Markstrid)	+5%
Störtskur (end. Markstrid)	spec.
———	
Perfekt manöver	+5%
Misslyckad manöver	–10%
Fummelmanöver	Ingen skada alls

Andningsvapen innebär att draken använder sitt andningsvapen mot fienden. I luftstrid innebär det att 1T3 drakryttare dör (man kan i fortsättningen inte använda deras Taktik/Strategi-värden i stället för drakens eget).

Störtdykning innebär att draken dyker ned mot sitt offer och anfaller det med klor och bett.

Endast högre drakar kan Skräckslå. De använder då sitt normala värde (efter snedstrecket) och skall slå under detta med 1T20. Om det lyckas innebär det att motståndaren omedelbart måste slå ett moralslag med –5.

Bombning innebär att draken bär med sig stora stenar eller trädstammar som den släpper ned mot marken. Endast drakar med vingar kan göra sådana attacker.

Störtskur är marktruppers enda sätt att försvara sig mot drakar. Detta är alltså en Särskild truppmanöver, inte en drakmanöver. Det innebär att alla bågskyttar och armborstskyttar riktar sina vapen mot draken och inte kan delta i den vanliga striden. Attacken riktas mot en enda drake som deltar i Markstrid. Detta är enda gången som man i fältslag kan välja att anfalla en bestämd truppenhet.

MORALSLAG

Drakar är skräckinjagande bestar och vanliga dödliga, människor, alver, dvärgar med flera tvingas slå ett moralslag när en fiendedrake anfaller och/eller försöker skräckslå. Drakarna själva behöver aldrig slå moralslag när de möter skräckinjagande fiender.

Situation	Modifikation av moralslaget
Anstormande lägre drake	–2
Anstormande högre drake	–4
Anstormande odöd drake	–4
Drake som skräckslår	–5



DRAKMAGI

I skenet från det fladdrande vaxljuset skymtade en grånad man längst inne i skrivkammaren. Hans kappa var dammig, hans hår slitet och oborstat, och över hela hans person vilade en känsla av ålder, glömska och bräcklighet. Men något bröt intrycket. Hans seniga, giktbrutna händer rörde sig med en förbluffande hastighet över skrivpulpeten då han förde de raspande stålstylusarna, en i varje hand, fram och tillbaka, fram och tillbaka över den gulnade pergamentrullen. Ständigt flög armarna mot bläckhornen då pennorna krävde sitt blod, bläcket, i den högra flaskan kolsvart och ångande, i den vänstra klarrött som alvblod. I halvdunklet kunde man se en glödande frenesi i skrivarens ögonvrår då hans ögon blixtrade av upphetsning och iver.

Så plötsligt, med en sista skarp knackning av den svarta pennan, var han färdig med sitt verk. Med största omsorg strödde han fin, fin kalkstenssand över sitt verk för att suga upp eventuella plumpar. Ingenting fick bli fel. Stolens bestämda skrapande mot golvet när han reste sig speglade den triumf skrivaren kände över sin bedrift.

Han gick bort mot det blyinfattade mosaikfönstret. I det röd-oranga ljus som månens silver blev genom en drakeldkvast av glas framtädde endast de svarta symbolerna, medan de röda bokstäverna på pergamentet försvann, som om de aldrig skrivits. Rullen vändes och vreds fram och tillbaka av skrivaren, som inte längre kunde dölja sin upphetsning utan småskrockade högt för sig själv, tillät sig ett barnsligt förtjust fnissande för att slutligen brista ut i ett självbelåtet, triumferande hånskratt som fick den lilla drakfjärilen i guldburen i hörnet att förskrämt kura ihop sig bakom sin vattenskål.

Sju månaders forskande, experimenterande, läsande, skrivande och prövande var över. Sju månader av prover och misslyckanden, stundtals med fatala följder, hade givit frukt. I sin hand höll han nu Formeln framför andra, den Formel som skulle ge honom makten över de vekliga människorna i hans närhet, den Formel som gjorde honom till en av de Store, den Formel med vilken han kunde behärska självaste drakarna.

Med fast, bestämd stämma, utan minsta darr på rösten uttydde han högt de runor han själv konstruerat för att transkribera det skriftlösa Drakspråket. Allt eftersom de vassa och karga men samtidigt melodiösa och harmoniska synteserna uttalades började själva rummet långsamt förändras. Ett tilltagande våldsamt pinglande från hörnet vittnade om den oro, ja, rena skräck som drakfjärilen kände. Dammet från skrivarens mantel sveptes iväg i små virvelvindar, alla ljus släcktes ut av plötsliga vindkårar, månaders anteck-

ningar sögs in i den för länge sedan slocknade eldstaden och upp genom spjället. Ett dovt mullrande fick glasflaskorna i sina dvärgsmidda ställ att skallra mot varandra, hoppa ur sina ställningar och krossas mot golvet i små knallar och eldskaskader.

Kärntornet i Drakomagernas palats var en rejäl byggnad, ett bastant torn som stått emot dussintals belägringar genom årtusendena. De metertjocka granitväggarna, sammanfogade av slavarbetare och magi, ärrade av svaveleld, elementarmagi och katapultstenar stora nog att krossa hus, dessa väggar som utgjorde skalet kring vad som sedan färdigställandet benämnts Stormdrakarnas torn, dessa väggar rämnade nu likt pappersbitarna i ett korthus i en höststorm. En enorm explosion från tornets topp, Drakmagikernas skrivkammare, skickade de urgamla, bastanta stenblocken hundratals meter ut över den slumrande lilla byn som uppförts runt palatset. Sylvassa, glödande träsplitter bildade ljusbågar genom nattmörkret och flög ännu längre, ett av dem spetsade självaste Ärkemagikern rakt genom hjärtat.

Någon kvart senare, då de otaliga småeldarna runt om i palatset och den lilla byn, vars hus liksom de flesta andra hus i den här landsänden hade halmtak, förenats och satt hela landskapet i ljusan låga, kunde en gigantisk svart skepnad synas skymma månljuset för några sekunder. Genom sina ovala pupiller kunde skepnaden högt däruppe skåda ned på förödelsen, den tillintetgjorda magikerakademin, den blivande spökstaden, de yrvakna människospillrorna som med sina sista ägodelar sprang för livet bort från den förgörande elden. Bara en enda punkt var helt stilla bland i allt kaos på marken, en långsmal, senig skrivare med slitet, oborstat hår, dammig kappa och som gav ett intryck av ungdom, visbet och styrka. Mot denna punkt svepte den svarta skepnaden blixtsnabbt ner, fällde fram vingarna för att bromsa upp, och landade mjukt som ett gulnat höstlöv på en mossbetäckt skogsmyr.

"Enastående, Mäster Drakmagiker!" sade draken, "Jag hade nog inte gjort det bättre själv. Nåså, vad önskar Min Herre!"

Ända sedan mänskligheten upptäckte magins underverk har man strävat efter att efterlikna de majestätiska drakarna, vars magiska krafter härstammar från en tid långt innan detta. I början var försöken trevande och fruktlösa, men efterhand som allt fler magiker fascinerades av magin, och allt fler personer antogs som Drakmästare, utvecklades också Drakmagin till någonting användbart och mäktigt, fruktansvärt mäktigt. Man insåg också tidigt att det fanns två former av Drakmagi — en Sann skepnad, den sanna drakmagin, den som drakarna själva behärskade och använde — och en Falsk skepnad, den falska drakmagin, d. v. s. människornas klåpiga försök att bemästra denna urkraft.

Här beskrivs både den Sanna och den Falska drakmagin som nya magiskolor med nya besvärjelser. Tänk på att det bara är Drakmästare och drakarna själva som någonsin kan lära sig behärska den Sanna drakmagin — överallt annars i denna modul där det talas om Drakmagi åsyftas egentligen Falsk drakmagi, den man vanligtvis menar då man talar om Drakmagi.

Drakmagi handlar enbart om att lära sig tänka som en drake, och det är därför den kräver så pass mycket andra kunskaper.

SÄRDRAG HOS DRAKMAGIN

Nedanstående gäller både Falsk och Sann Drakmagi.

- Drakmagi saknar effektgrader. CL är alltid detsamma som för en första gradens besvärjelse. Om besvärjelsen skall penetrera en ANTIMAGI eller BESKYDDARE räknas det alltid som att den har samma effektgrad som skyddsbesvärjelsen. Om man skall SKINGRA en drakbesvärjelse antas den ha samma effektgrad som sitt skolvärde.
- Alla besvärjelser inom Drakmagin har *Varaktighet: Konc*, utom vissa som av naturliga skäl är *Omedelbara*. Besvärjelser märkta med en asterisk (*) kräver inte fullständig koncentration utan kan vara undermedvetet påkopplade. De upphör att verka först när Drakmagikern bestämmer detta, då hans PSY-poäng tar slut, eller då han dör. (I princip fungerar det så att Drakmagikern själv bestämmer hur länge de skall verka; eftersom de kostar ett visst antal PSY-poäng per tidsenhet bestämmer magikern bara i förväg hur många PSY-poäng han vill spendera.)
- De besvärjelser som inte är markerade kräver däremot mer fullständig koncentration, och Drakmagikern får inte göra några andra färdighetsslag så länge de skall vara påkopplade. Blir han skadad, måste slå ett färdighetsslag eller på annat sätt allvarligt störd bryts besvärjelsen omedelbart. Man kan heller aldrig koncentrera sig på två sådana här besvärjelser samtidigt.
- Vissa besvärjelser riktas mot en persons psyke. Dessa går att rikta mot flera personer samtidigt och på så sätt skapa flera separata besvärjelser som arbetar parallellt, men då gäller den angivna kostnaden i PSY per offer. Användaren kan som mest koncentrera sig på INT/5 (avrunda neråt) personer.
- Drakmagins besvärjelser skapas enbart av tankar, aldrig av ord eller gester. Sålunda kan det vara svårt att hindra eller ens upptäcka att någon använder drakmagi, i synnerhet som draken/Drakmagikern kan tala normalt samtidigt. Detta är också orsaken till legenderna om hur farligt "drakprat" kan vara.
- Alla besvärjelser tar en SR att starta, oavsett antalet offer: besvärjelserna skapas och arbetar ju samtidigt.
- Alla Drakmagiker har tillgång till alla Allmänna besvärjelser. Dessa följer inte samma regler som Drakmagi utan fungerar precis som vanligt.

FALSK DRAKMAGI

MINIMAGI

Minimagi är enkla besvärjelser som symboliserar det mest grundläggande inom en magiskola. För noviser i skolan är de förvisso krävande på sitt vis, men för erfarna magiker är de näst intill ständigt verksamma undermedvetet. All minimagi är Kvick.

Om man har FV 14 eller lägre måste man aktivt aktivera en minimagisk besvärjelse, men den kostar bara en PSY-poäng och den lyckas automatiskt. Om man har FV 15 eller mer är de ständigt påkopplade, undermedvetet, och kostar inga PSY-poäng.

Drakröst

Den som lyssnar när magikern talar blir omedelbart mer vänligt inställd och allt som magikern säger verkar vettigt och rimligt (ungefär som ett lyckat slag i Övertala). En åhörare kan genomskåda magikern genom att lyckas med ett Normalt PSY-slag (slås dolt av SL omedelbart samt en gång i minuten). Har man väl "brutit förtrollningen" är den verkningslös på den personen för all framtid.

Draktunga

Magikern kan, när han talar drakspråk, få vem som helst att förstå vad han säger. Han uttalar inga ord, utan magikerns röst hörs inne i huvudet på åhöraren. Kommunikationen fungerar dock inte åt andra hållet. När två Drakmagiker talar med varandra använder de så gott som alltid denna form, och den används också för alla kontroll- och kommandobesvärjelser som Drakmagin innehåller. Räckvidd som vanlig samtalston.

Genomskåda

Magikern kan genom att lyckas med ett Normalt PSY-slag genomskåda en direkt lögn.

Skrämsel

Magikern kan genom att lyckas med ett Normalt PSY-slag skrämma ett djur till näst intill panik. Ej ständigt påkopplad, även om man har mer än FV 14.

Varsel

Magikern kan, när han stannar upp och koncentrerar sig, omedelbart känna efter om allt egentligen står rätt till. Ger samma effekt som ett lyckat slag i färdigheten Upptäcka fara. Magikern får ingen ledtråd om vad som står på.

Blottlägga psyke

Denna besvärjelse är ett krav för att kunna använda flera andra besvärjelser, exempelvis TELEPATISK PÅVERKAN och TELEPATISK SONDERING. Den har inga andra direkta effekter. Blottläggandet går till så att drakmagikern först spenderar ett PSY-poäng och försöker övervinna offrets halva PSY (avrunda nedåt) på Motståndstabellen. Misslyckas försöket får magikern spendera ytterligare en PSY-poäng och försöka övervinna offrets halva PSY mot två, o. s. v. Varje försök att övervinna offrets PSY tar en SR. Besvärjelserna HJÄRNBLANK och SINNESMASK gör offret immunt mot besvärjelsen. Blottläggningen är verksam en timme och är ej ständigt påkopplad.

1 BEGRÄNSAD EMPATI

Drakmagi
Sx1 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR)

Denna besvärjelse fungerar som KÄNSLOLÄSNING (se sid III-29), fast ger inte lika väl definierad information. Magikern känner bara hur pass positivt inställd en varelse är gentemot honom (använd t. ex. en femgradig skala, där 1 är hat och 5 är kärlek).

1 ORIENTERING*

Drakmagi
Personlig
Konc. (1 PSY-poäng/timme)

När besvärjelsen är verksam kan Drakmagikern inte tappa orienteringen. Han har helt klart för sig åt vilka håll de fyra väderstrecken befinner sig och vartåt han rör sig.

2 DRAKSYN*

Drakmagi
Personlig
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Magikern får perfekt mörkersyn, även utan ljuskällor, och kan utan problem urskilja små detaljer på 2-3 km avstånd. Han får dessutom näst intill perfekt ögonmått.

2 ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT*

Drakmagi
Personlig
Konc. (valfritt antal PSY-poäng, +1 PSY-poäng/minut)

Som Mentalist-besvärjelsen MOTSTÅNDSKRAFT (se sid III-28). Det antal PSY-poäng som Drakmagikern väljer att spendera från början avgör hur mycket besvärjelsen skyddar. Därefter kostar det 1 PSY-poäng per minut att upprätthålla den, oavsett hur mycket den skyddar.

3 FYSISK MOTSTÅNDSKRAFT*

Drakmagi
Personlig
Konc. (valfritt antal PSY-poäng, +1 PSY-poäng/minut)

Som ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT, fast omfattar endast vatten-, ljus- och mörkerbaserade attacker.

3 VÄCKNING*

Drakmagi
Personlig
Konc. (1 PSY-poäng/timme)

Om någon kommer inom S rutor medan besvärjelsen är verksam väcks/varnas magikern omedelbart. Eftersom denna besvärjelse drar en PSY-poäng per timme återfår man inga förlorade PSY-poäng genom vila med denna besvärjelse verksam, men förlorar inte heller några.

4 KÄNSLOLÄSNING

Drakmagi
Sx2 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR)

Som Mentalist-besvärjelsen (sid III-29). Ger mer detaljerad information än BEGRÄNSAD EMPATI, exempelvis om varelsen känner lycka, hunger, vrede, hat, oro, etc.

5 AVLÄSA PSY-MÄNGD

Drakmagi
S/2 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR)

Om besvärjelsen lyckas får Drakmagikern omedelbart veta hur många PSY-poäng offret har.

5 MENTAL SKÖLD*

Drakmagi
Personlig
Konc. (valfritt antal PSY-poäng + 1 PSY-poäng/minut)

För varje PSY-poäng som Drakmagikern spenderar på den MENTALA SKÖLDen höjs hans motståndskraft mot alla slags mentala attacker och mental påverkan med två.

Exempel: Antag att Zot har PSY 20. Han lägger en MENTAL SKÖLD med 10 PSY-poäng, och har då endast 10 PSY-poäng kvar. Å andra sidan räknas det som om han har 30 PSY-poäng om han blir utsatt för mental påverkan eller -attack. Hans PSY minskar dock med 1 för varje minut han håller igång besvärjelsen.

6 PARALYSERING

Drakmagi
Sx2 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Den som blir förhäxad blir helt paralyserad och kan inte röra sig.

7 FLYGA*

Drakmagi
Personlig
Konc. (3 PSY-poäng/timme)

Som Mentalist-besvärjelsen (se sid III-30), fast personlig och med annan varaktighet.

8 SYN*

Drakmagi
Personlig
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Som Mentalist-besvärjelsen (se sid III-30), fast med annan varaktighet.

9 TELEPATISK PÅVERKAN

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR, dock minst 6)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen fungerar ungefär som ett perfekt kast med Övertala och effekten sitter i lika länge som en "normal övertalning". Offret är helt omedveten om att han är påverkad, utan uppfattar magikerns planterade tankar som sina egna.

10 DRAKSINNE*

Drakmagi
Personlig
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Magikern genomskådar alla illusioner, avbilder, synvillor, hörselvillor, allt buktal och alla lögner under besvärjelsens verkan. För att kunna genomskåda någonting magiskt måste Drakmagikerns PSY övervinna illusionens (eller vad det nu är) effektgrad. Ger ingen effekt mot osynliga föremål eller varelser.

10 DRAKSKYDD*

Drakmagi
Personlig
Konc. (valfritt antal PSY-poäng, +1 PSY-poäng/minut)

Besvärjelsen skapar en skyddande sfär med S rutors radie runt magikern. I övrigt fungerar besvärjelsen som besvärjelserna ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT och FYSISK MOTSTÅNDSKRAFT samtidigt.

11 KONTROLLERA PERSON

Drakmagi
Sx4 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR)

Som Mentalist-besvärjelsen (se sid III-31).

11 KOMMANDO

Drakmagi
Sx10 rutor
Omedelbar (valfritt antal PSY-poäng)

Besvärjelsen gör att Drakmagikern kan ge offret ett kort (endast ett ord), kraftfullt kommando. Om antalet spenderade PSY-poäng i besvärjelsen övervinner offrets PSY

på Motståndstabellen *måste* offret lyda kommandot, annars händer ingenting. Exempel på KOMMANDOn är "Hoppa!", "Spring!", "Skjut!", "Hugg!", "Fly!", "Blunda!", etc. Man kan inte kommendera någon att dö. Om offret kommenderas till att göra något direkt livsfarligt får han slå ett Normalt PSY-slag, lyckas det bryts besvärjelsen.

11 MENTAL AURA*

Drakmagi
Personlig
Konc. (valfritt antal PSY-poäng + 1 PSY-poäng/minut)

Som MENTAL SKÖLD, fast skölden omfattar en sfär med radien S rutor med Drakmagikern i mitten. Alla inom sfären får sin mentala motståndskraft höjd.

12 TELEPATISK SONDERING

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen gör att magikern får fullständig insikt i offrets personlighet. Han kan desutom avläsa dennes tankar och minnen (oavsett språk). Offret märker inget.

13 NAMNLÖS FASA

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (3 PSY-poäng/SR)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen manar fram bilden av det ohyggligaste monster offret kan tänka sig genom att omvandla hans fruktan till en TELEPATISK ILLUSION. Offret måste omedelbart slå ett slag på Skräcktabellen med en modifikation på +10. Varje SR som besvärjelsen är verksam måste får monstret dessutom göra två attacker på offret, med samma CL som Drakmagikerns bästa naturliga vapen. Dessa attacker kan pareras enligt vanliga regler. En träff som inte pareras ger samma resultat som resultat 24 på Skräcktabellen, men ingen annan skada.

Följer i övrigt samma regler som TELEPATISK ILLUSION.

13 VATTENSTRÅLE

Drakmagi
Sx5 rutor
Omedelbar (lika många PSY-poäng som antalet skadetärningar)

Drakmagikern kan blåsa ut en kraftfull vattenstråle, precis som vattendrakarna. För att få maximala antalet skadetärningar (T8:or), dividera S med 2. CL är samma som Skicklighetsvärdet.

14 KÖLDKON

Drakmagi
Sx5 rutor
Omedelbar (lika många PSY-poäng som antalet skadetärningar)

Drakmagikern kan blåsa ut en kraftfull köldkon, precis som kölddrakarna. För att få maximala antalet skadetärningar (T8:or), dividera S med 2. CL är samma som Skicklighetsvärdet.

15 LJUSKNIPPE

Drakmagi
Sx5 rutor
Omedelbar (lika många PSY-poäng som antalet effektgrader)

Drakmagikern kan blåsa ut ett blixtrande ljusknippe med 2T6 blixtar. Maximalt antal Effektgrader hos blixtarna är samma som S, liksom CL.

16 ELDKVAST

Drakmagi
Sx5 rutor
Omedelbar (lika många PSY-poäng som antalet skadetärningar)

Drakmagikern kan blåsa ut en kraftfull eldkvast, precis som elddrakarna. För att få maximala antalet skadetärningar (T10:or), dividera S med 2. CL är samma som Skicklighetsvärdet.

17 MÖRKERKON

Drakmagi
Sx5 rutor
Omedelbar (8/12/15 PSY-poäng)

Drakmagikern kan blåsa ut en kraftfull mörkerkon, precis som mörkerdrakarna. CL är samma som Skicklighetsvärdet. Skadan beror på hur mänga PSY-poäng man spenderar:för 8 PSY-poäng slår man 1T6 för varje STO-poäng hos målet; för 12 poäng 1T8; och spenderar man 15 PSY-poäng slår man 1T10 för varje STO-poäng.

17 SONDERA FÖREMÅL

Drakmagi
Beröring
Konc (1 PSY-poäng/minut)

Genom att beröra ett föremål kan drakmagikern se allt som föremålet varit inblandat i, i en takt av hundra år per minut. Han får se vem som ägt föremålet och var det befunnit sig, även om han kanske inte känner igen vare sig ägare eller platser. Magikern kan dessutom få veta vilka förmågor och besvärjelser som finns lagrade i föremålet (om det finns några), men inte vilka effektgrader de har, i en takt av en förmåga/besvärjelse per minut. Denna "bonus-effekt" uppträder först när man gått igenom hela föremålets historia ända bak tills då det skapades.

19 TELEPATISK ILLUSION

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (6 PSY-poäng/SR)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen skapar en sann illusion som påverkar alla offrets sinnen. Den saknar begränsningar i omfång och kan inte genomskådas med SANNSYN eller SANNHÖRSEL. Det enda sättet att genomskåda illusionen är att intala sig att det är en illusion och därefter lyckas med ett Normalt PSY-slag, vilket tar en SR. Normalt används dock besvärjelsen så att det är omöjligt att genomskåda den, exempelvis genom att visualisera ett klippblock som faller ned och mosar offret. Effekten blir i så fall att offret av chocken tar samma skada som om klippblocket fallit ned i verkligheten. Även en sådan illusion kan dock genomskådas om offret lyckas med ett lyckat slag i Kunskap om Magi (SL slår dolt).

Det tar två SR att skapa en "livsfarlig" illusion.

21 TALA MED DÖD

Drakmagi
Beröring
Konc. (1 PSY-poäng/SR, dock minst 6)

Genom att beröra en död kropp (max sex månader gammal) kan drakmagikern kommunicera med den dödes själ och tala med honom precis som om han vore levande. Huruvuda den döde är samarbetsvillig är upp till SL — han har inget PSY som drakmagikern kan påverka och det är sällan som ens en drakmagiker har särskilt mycket att erbjuda en döing.

22 KONTROLLERA LÄGRE DRAKE

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Som KONTROLLERA PERSON (se sid III-31), fast magikern kan tilltvinga sig kontrollen över lägre drakar. Draken faller heller inte i sömn om koncentrationen bryts.

23 TOTAL KONTROLL

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (3 PSY-poäng/SR)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen ger drakmagikern total kontroll över alla offrets handlingar, ungefär som om han vore en odöd som skapats av drakmagikern. Offret har ingen som helst egen vilja längre, utan åtlyder alla magikerns befallningar utan att tveka.

24 ÅTERUPPLIVA

Drakmagi
Beröring
Omedelbar (15 PSY-poäng + 1 poäng PSY permanent)

Om denna besvärjelse läggs på en någorlunda intakt, död kropp inom 15 minuter från det att den dog, återställs antalet KP till noll. Eventuella blödningar upphör, och alla livshotande skador läks så att de kommer att läkas av sig självt. Den återupplivade förlorar dock 1 poäng från samtliga grundegenskaper, permanent.

Besvärjelsen kan endast läggas på personer vars psyke drakmagikern BLOTTLAGT någon gång under sitt liv.

25 TILLKALLA DRAKE

Drakmagi
Obegränsad
Omedelbar (valfritt antal PSY-poäng + 1 poäng PSY permanent)

För varje PSY-poäng som läggs in i denna besvärjelse är det 10% chans att en viss specifik, namngiven drake hörsammar kallelsen och dyker upp vid Drakmagikerns sida inom 1T10 minuter (oavsett avstånd). Om kallelsen är ospecificerad är det 5% chans per effektgrad. Drakens inställning vid uppdykandet är upp till SL — finner han kallelsen meningslös och tråkig kan han mycket väl tänkas sticka iväg direkt, eller anfalla drakmagikern om han är på det humöret.

30 KONTROLLERA HÖGRE DRAKE

Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (3 PSY-poäng/minut + 1 poäng PSY permanent)

Med denna besvärjelse kan Drakmagikern tvinga en drake att följa sina befallningar, något som inte brukar vara särskilt uppskattat. Besvärjelsen brukar bara användas i absoluta krissituationer, då alla övertalningsförsök har misslyckats. Draken är hela tiden fullt medveten om vad som sker och kommer inte att göra något som är direkt skadligt för honom, eller göra något som är rakt motsatt hans normala agerande. När tiden för besvärjelsen löper ut kommer draken oundvikligen på ett eller annat vis att kräva hämnd eller en gentjänst.

"Nå, mäster Drakmagiker, jag har utfört er befallning. Önskar ni något mer innan jag förtär er kraftlösa kropp...?"

34 FÄNGSLA DRAKSJÄL

Drakmagi
Sx10 rutor
Omedelbar (1T4+2 PSY-poäng permanent)

Magikern kan tvinga in en KONTROLLERAd drakes själ i ett förberett föremål. Han måste först ha lyckats med KONTROLLERA HÖGRE eller LÄGRE DRAKE för att kunna fängsla själen. Ett SIGILL med en effektgrad på minst drakens

PSY/2 och en PERMANENS skall finnas på föremålet. Om det lyckas binds drakens själ i föremålet och kroppen faller sovande till marken. Den kommer att sova vidare i evigheter, tills själen frigörs eller någon dödar kroppen. Om drakens kropp dödas frigörs själen och drakföremålet förlorar sin kraft.

SANN DRAKMAGI

Den Sanna Drakmagin innehåller dessutom alla besvärjelser som den Falska Drakmagin innehåller, vilka fungerar på exakt samma sätt och "kostar" lika mycket som vanligt.

MINIMAGI

Ordning

Denna besvärjelse innebär att draken har total, fullständig koll på alla ägodelar som finns i hans håla. Han märker omedelbart om det fattas så mycket som ett kopparstycke.

3 EMPATI

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Som KÄNSLOLÄSNING, fast lite enklare att använda. För varje minut som besvärjelsen hålls igång kan draken läsa en ny känsla eller förändringar hos offret. Offret får slå ett Normalt PSY-slag om han aktivt försöker skydda sina känslor.

5 TVEKSAMHET*

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/SR)

Besvärjelsen gör att ett offer har svårt att attackera draken då han anser den som oskyldig, som bekant eller besläktad på något sätt. Offret får –10 på CL på attacker mot draken.

5 STUMHET*

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Besvärjelsen får offret att mista talförmågan.

6 DÖVHET*

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Besvärjelsen får offret att förlora hörseln under varaktigheten. Offret blir lättare att överraska och kan inte bedöma t. ex. varifrån ett avståndsvapen avlossades från om han inte verkligen såg den som sköt.

7 BLINDHET*

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Besvärjelsen får offret att förlora synen under varaktigheten. Offret slåss med en modifikation på CL med –15, precis som i totalt mörker. Vissa varelser påverkas inte nämnvärt av besvärjelsen, t. ex. om de är utrustade med sonar eller liknande.

10 UPPHÄVA DRAKMAGI*

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (3 PSY-poäng/minut)

Draken skickar ut ett störande fält av tankevågor som totalt omintetgör alla möjligheter att använda någon besvärjelse ur den Falska Drakmagin. Alla sådana besvärjelser, även minimagiska, misslyckas automatiskt så länge denna besvärjelse är aktiv. Sådana som redan är aktiva bryts automatiskt (gäller ej TILLKALLA och KONTROLLERA DRAKE).

12 HELA DRAKE

Sann Drakmagi
Personlig
Konc. (3 PSY-poäng/SR)

Besvärjelsen helar draken med 1T6 KP per SR. Besvärjelsen räknas som en effektgrad per SR den hålls igång, dvs varar den fem SR räknas den som en HELA DRAKE E5. Skador som endast kan läkas med HELA kan hos en drake även läkas med HELA DRAKE.

15 SJÄLSFRÄNDE

Sann Drakmagi
Sx1 rutor
Spec.

Det är denna besvärjelse som drakarna använder för att "skapa" Drakmästare (den kan inte användas av Drakmästare). I kapitlet Drakmästare anges vilka effekter detta får. Den utlöses omedvetet av en drake som behärskar besvärjelsen i samma ögonblick som hans PSY besegras av den blivande Drakmästarens. Den kan aldrig utlösas på annat vis, och en drake kan bara utlösa den en enda gång i sitt liv.

16 DRAKCHARM

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (1 PSY-poäng/minut, dock minst sex)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Offret ser draken som en god kamrat eller älskad vän och kommer att hjälpa draken t. o. m. i strid mot sina forna kamrater. Besvärjelsens effekt håller i sig så länge draken behandlar sin nyfunna 'vän' på ett vänskapligt sätt.

18 Total sensorisk avskärmning

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (5 PSY-poäng/SR)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret. Besvärjelsen angriper offret genom att skärma av alla hans fem sinnen totalt, d. v. s. offret förlorar känsel, lukt, smak, syn och hörsel. Upplevelsen är så pass traumatisk att offret måste slå på ett slag Skräcktabellen varje SR. Så länge besvärjelsen är igång är offret totalt oförmögen att göra någonting alls.

19 Drakvänskap

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (5 PSY-poäng/SR)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret. Offret måste klara ett Normalt PSY-slag varje SR besvärjelsen fortgår. Ett misslyckande innebär att offret blir hjärntvättat och drakens fogliga tjänare. Offret behåller alla tidigare färdigheter men lyder drakens vilja totalt, t. o. m. offrar sitt liv om så vore nödvändigt.

19 Sensorisk förstärkning

Sann Drakmagi
Sx10 SR
Konc. (1 PSY-poäng/minut)

Besvärjelsen förstärker drakens fem sinnen. Den kan se i totalt mörker, kan identifiera eller känna igen alla dofter, smaker och doftspår den tidigare stött på, den kan medelst vibrationer i luften och marken känna om någon närmar sig, höra hur små kryp flyger och krälar, o. s. v. Detta medför flera saker, t. ex. att den inte behöver se en osynlig varelse för att veta exakt var den är.

20 Själaskri

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (3 PSY-poäng/SR)

Besvärjelsen låter draken ge ifrån sig ett psykiskt skri, ett vrål som bokstavligen kan slita ett offers psyke i småbitar. Varje SR måste offret lyckas med ett Svårt PSY-slag, ett misslyckande innebär att PSY minskas med en poäng permanent. PSY kan med andra ord minska drastiskt om besvärjelsen varar ett tag.

Vissa högre drakar kan vid dödsögonblicket automatiskt lägga denna besvärjelse mot alla inom räckvidden under 1T6 SR. Detta speglar dessa bestars enorma själskraft som går förlorad i döden.

22 Ödesläsning

Drakmagi
Sx10 rutor
Omedelbar (10 PSY-poäng)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret.

Besvärjelsen ger draken en vision om vad som kommer att ske i offrets framtid, men endast om det är någonting av enorm betydelse för hela riken, kontinenter eller världar, eller för draken själv. Exempel kan vara att han får veta att offret kommer att dräpa en viss drake, att han kommer att förena tre kungariken och bli kejsare, att han kommer att utlösa världens undergång genom att nedkalla en ärkedemon, att han kommer att dräpa draken själv, att han kommer att bli Drakmästare, etc. Observera att det är Ödet som draken ser, och Ödet kan inte ändras (om draken försöker ändra Ödet måste SL gripa in och se till att han inte lyckas).

24 Eldstorm

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (4 PSY-poäng/SR)

Denna besvärjelse gör att allt ljus som finns inom besvärjelsens räckvidd förvandlas till drakeld. Alla personer inom räckvidden tar omedelbart en attack på kritiska skadetabellen för Eld, med så många skadetärningar (T10:or) som antalet SR som besvärjelsen varit aktiv (d. v. s. 1T10 första SR:n, 2T10 andra, 3T10 i den tredje, etc.) Besvärjelsen gör ingen skada på Totala KP eller Kroppsdelars KP, endast effekterna i den kritiska skadetabellen appliceras. Rustningar skyddar ej, och attacken kan inte pareras.

Besvärjelsen kan ej läggas i ett område som är påverkat av MÖRKER, och om MÖRKER läggs på ELDSTORMEN bryts dess effekter omedelbart.

25 Telepatisk dödförklaring

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Omedelbar (20 PSY-poäng)

För att kunna använda denna besvärjelse måste man först ha lyckats med en BLOTTLÄGGA PSYKE på offret. Besvärjelsen får offret att tro att han har dött. En illusion som beskriver hur draken eller något annat sliter offrets kropp i små blodiga bitar. Till skillnad från TELEPATISK ILLUSION ger denna illusion en omedelbar död, offret faller ihop och tror att han är död. Under spelet bör du beskriva för alla hur draken sliter offret itu och sedan sända iväg spelaren till ett annat rum. Förklara sedan för de andra spelarna att vad deras rollpersoner såg var att rollpersonen bara föll omkull medvetslös.

Offret vaknar sedan upp efter 1T20 timmar levande. Insikten om sin egen död ger vid uppvaknandet en skräckupplevelse, slå på Skräcktabellen med +20.

30 Massivt mörker

Sann Drakmagi
Sx10 rutor
Konc. (5 PSY-poäng/SR)

Denna besvärjelse gör att allt mörker som finns inom besvärjelsens räckvidd förvandlas till fysiskt mörker. I övrigt fungerar besvärjelsen precis som ELDSTORM, fast man använder den kritiska skadetabellen för Fysiskt mörker.

Besvärjelsen kan ej läggas i ett område som är påverkat av LJUS, och om LJUS läggs på det MASSIVA MÖRKRET bryts dess effekter omedelbart.

UTRUSTNING

I detta kapitel beskrivs utrustning; vapen, rustningar och magiska föremål som på ett eller annat vis är relaterade till drakar. De föregås av en siffra som visar vilket B-FV man bör ha i Drakkunskap för att känna till informationen.

Not: Begreppen "PV" (för avståndsvapen), "Typ" (för rustningar) och "SP" har att göra med reglerna för detaljerad strid som beskrivs i Krigarens handbok.

DRAKFÖREMÅL

Drakföremål kallas hädanefter de föremål som tillverkas av en drakes kropp och som kan användas av humanoida varelser. Givetvis är sådana föremål ovanliga i *Drakar och Demoners* värld. De priser som ges nedan är enbart avsedda att användas som mycket grova riktvärden.

(FV B1) Det är inte helt enkelt att tillverka drakföremål, det är nästan ett helt eget hantverk som bemästras endast av ett fåtal. Sådana vapen finns aldrig till salu annat än under högst extraordinära omständigheter och betingar då de mest skiftande priser.

(FV B2) Om man vill låta tillverka ett drakvapen och har själva råvaran är också det minst sagt dyrt. Hantverket kostar 500 silvermynt per dag och tar föremålets vikt i kilo x3 dagar. Dessutom är det mycket svårt att hitta en mästare som klarar av hantverket. Drakvapen kan visserligen vara utsökta att använda i strid, men man bör undvika att använda ett sådant när man möter en drake då dess blotta existens åtminstone lär tredubbla hans aggressivitet.

DRAKKLODOLKAR

(FV B1) Drakklodolkarna görs av en drakes klo och är därför enormt hållbara och användbara i strid. De har en utsökt skärpa som de aldrig förlorar, inte ens om de bryts. Däremot har de sällan bästa tänkbara form och om de inte konstrueras av en mästare är de rätt svårhanterliga *(SL: −2 på CL).*

Skada KP: 1T6+2; SP: 1T4; STY: 1; Längd: 0; Vikt: 0,5; BV: 25; Pris: 1.750 sm

DRAKTANDSSVÄRD

(FV B2) Draktandssvärden är de kortaste draksvärden, men ganska mycket längre än drakklodolkarna. De görs av en ganska stor huggtand, vilket gör att de nästan alltid är mer eller mindre svängda och får ett kroksabelliknande utseende. Precis som dolkarna har de en enorm skärpa och är så gott som obrytbara och dessutom mycket lätta. De har inte samma konstruktionsproblem som dolkarna.

Skada KP: 1T10+1; SP: 1T6+1; STY: 7; Längd: 0; Vikt: 2; BV: 30; Pris: 31.000 sm

DRAKBETESSVÄRD

(FV B3) Till storleken är drakbetessvärdet mycket större än draktandssvärdet och det är också betydligt mer ovanligt. Det görs av en gigantisk huggtand som endast hittas hos uråldriga drakar. Det finns enligt rykten inte mer än fem sådana svärd i hela världen, alla tillverkade av olika mästare. Dess kraft och skärpa kan mäta sig med i princip vilket annat vapen som helst, och dessutom väger det inte särskilt mycket jämfört med ett vanligt vapen i samma storlek. Även dessa svärd är något svängda.

Skada KP: 2T10+2; SP: 1T8+1; STY: 11; Längd: 1; Vikt: 4; BV: 26; Pris: 85.000 sm

DRAKTANDSPILAR

(FV B2) Draktandspilar kan göras av drakens små tänder, vilka det oftast finns ganska gott om, särskilt hos drakar med flera tandrader. Det enda som hämtas från draken är spetsen (tanden) och arbetet kan utföras av vem som helst som är hantverkskunning inom ett lämpligt område.

SL: Draktandspilarna är extra farliga på det sättet att de ger högre skada (+2). Både skäktor och pilar kan göras på detta sätt. (OBS: Om du använder reglerna i *Tjuvar och lönnmördare* kan endast vanliga pilar göras av draktänder). Draktandspilar kostar 25 gånger så mycket som vanliga pilar.

DRAKRUSTNING

(FV B2) Den förnämsta och dugligaste rustning man kan ha är den som är gjord av en drakes skinn. Eftersom draken troligvis inte lämnar ifrån sig sitt fjällpansar av egen fri vilja måste man dessutom nedlägga draken för att komma åt det utsökta materialet, något som kan vara nog så svårt. Drakrustningar kan göras av alla drakars pansar, men det allra förnämsta pansaret görs av jorddrakarnas pansar, vilket dock skiljer sig till ganska stor del från de övrigas.

SL: Det finns en mängd fördelar med drakrustningar; de absorberar mycket skada, de väger lite och de skramlar inte. Eftersom de inte skramlar ger de inga modifikationer på Smyga, vilket kan vara en stor fördel i ganska många situationer.

Rustningar av drakskinn ger samma skydd mot andningsvapen och element som draken själv har.

Drakskinn (från buken): KP: normal abs; SP: abs −2; Typ: I; Vikt: som läder; Pris: läder x25

Drakfjäll (övriga kroppen): KP: normal abs; SP: abs −1; Typ: III; Vikt: som nitläder; Pris: nitläder x25

Jorddrakspansar; KP: normal abs; SP: normal abs/2; Typ: III; Vikt: som lamellerat; Pris: lamell x150

DRAKBLOD

(FV B1) Att drakblod är starkt frätande vet alla som någon gång lyckats såra en drake. Det fräter mycket snabbt på alla föremål som kommer i kontakt med det och inte är magiska eller av mithril.

SL: Det gör då 1T6 i skada per SR det är i kontakt med föremålet. Dessutom kan det, förutsatt att det behandlas på rätt sätt bli ett mycket användbart gift. Då räknas det som ett gift STY 25 med omedelbar dödlig effekt.

MAGISKA FÖREMÅL

ETHACHLONS DRAKMASKER

(FV B5) Ethachlons drakmasker var ursprungligen fyra till antalet, framställda av Drakmästaren Ethachlon åt sig och sina tre lärlingar. När de användes i syftet att vid Drakarnas ting tillskansa sig makten över Elds- och Mörkerdrakarna var det dock någonting som klickade, och de tre lärlingarna och deras masker gick förlorade. Ethachlons drakmask är gjord som ett utsirat drakansikte. När man tar på sig den växer man i betraktarens ögon och antar skepnaden av en gigantisk elddrake. Allt är givetvis en mycket avancerad illusion, men man erhåller även förmågan att obehindrat tala drakspråket och använda sig av drakars tankebanor.

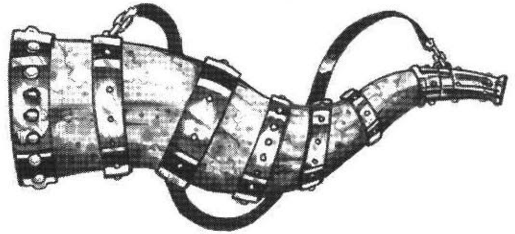
SL: Illusionen kan endast genomskådas med ett perfekt PSY-slag och man får bara slå om man aktivt försöker genomskåda den. De skador som 'draken' tillfogar sina offer är ytterst verkliga, så länge inte offret genomskådat illusionen. Draken kan dock inte flyga eller spruta eld om inte användaren besitter magi som kan skapa sådana effekter. Tänk på att användaren är draken och skador som tillfogas draken skadar användarens PSY-poäng. När PSY når noll försvinner illusionen och användaren är död. Endast magiska vapen kan skada illusionen/ användaren.

DRAKARNAS HORN

(FV B5) I urminnes tider har drakarna använt sig av drakarnas horn för att samlas. Det skapades av en de största och starkaste urdrakarna som använde sin faders enorma horn för att göra ett redskap som kunde användas för att sammankalla drakar. Hornet ljöd om en drake var illa ute, om man behövde samråda eller hjälpa varandra (drakarna var i begynnelsen inte riktigt lika egocentriska som de har kommit att bli).

Det ursprungliga hornet var enormt, närmare fyra meter långt och lätt böjt. Den vita ytan täcktes av tecken med betydelser kända endast av de äldsta drakarna. På hornet fanns också scener ur drakarnas skapelse inristade. Var det ursprungliga hornet idag befinner sig är det endast ett fåtal som vet.

Dock tillverkades det en handfull mindre versioner av "moderhornet", inte lika kraftfulla men betydligt mer behändiga. Legenderna förtäljer att de delades ut till de åtta stycken första Drakmästarna, den förste av varje element. De var mycket enkla till utseendet, helt släta i skiftande färger men metallbeslagna och försedda med en enkel rem. Syftet med hornen var givetvis att dessa människor i händelse av yttersta nöd för världen skulle kunna sammankalla drakarnas äldste och med dem rådgöra om vad som skulle kunna rädda världen.



SL: Det finns mycket riktigt åtta stycken drakhorn. Det räcker med en mycket lätt blåsning i hornet för att dess långdragna, milda, inte alls särskilt starka ljud skall höras åtskilliga tusentals kilometer. Slå 1T20 och avläs resultatet i tabellen nedan för att se vad som händer:

1T20	Resultat
1-5	Ingenting händer.
6-7	Efter en mycket lång stund kommer en förvirrad methakisk stridsdrake flygande genom luften och får syn på ett antal byten som står och väntar på honom. Han är mycket hungrig.
8-9	En medelålders elddrake kommer flygande efter en stund och när han får syn på rollpersonerna inser han att det är dags att ta sig ett rejält snack med dem, innan han äter upp dem.
10	1T10 irriterade och konfunderade stridsdrakar av varierande storlek kommer flaxande och inser omedelbart att det är dags för smörgåsbord. Först till kvarn...
11-12	En ung kaosdrake kommer fladdrande genom luften och beslutar sig för att prata med rollpersonerna. Han är inte direkt aggressiv och kan mycket väl bli en intressant samtalspartner. Börjar rollpersonerna däremot brösta upp sig grillar han dem.
13-14	En järndrake kommer upp ur marken precis under rollpersonernas fötter och frågar varför de kallade. Bäst att de har en mycket bra förklaring.
15	En nykläckt drakunge som hade sin lilla grotta precis bredvid hornet dyker upp och förklarar rollpersonerna evig trohet. Hans mor silverdraken dödades nyligen av en grupp äventyrare (kanske rollpersonerna) när hon var ute för att leta mat.

Tråkigt att rollpersonerna inte lever riktigt lika länge som drakarna, annars hade de haft en mycket mäktig bundsförvant.

16 En koloni (2T6) ljusdrakar kommer flygande genom luften, uppenbarligen irriterade över att någon kallat på dem. När de inser att rollpersonerna ligger bakom det hela bryter ovädret ut.

17 En grupp (1T10) drakryttare dyker upp då deras drakar vägrat att flyga åt något annat håll. De är nog intresserade av att veta vad som pågår.

18 Fyra äldre gyllene drakar dyker upp från varsitt väderstreck. De är inte aggressiva, men hyfsat irriterade över att RPna haft mage att använda hornet.

19 Ett tiotal högre drakar dyker upp. De är av ungefär samma åsikt som ovanstående drakar.

20 Alla drakar (högre, lägre och drakhybrider) inom 400 mils radie dyker upp och undrar varför det kallas till rådslag. Några av dem är aggressiva, andra förstående men irriterade, andra mer glada över att se släktingar.

DRAKDÖDARVAPEN

DRAKVÄRNSARBALEST

(FV B1) Drakvärnsarbalesterna finns monterade på befästningsverk och stadsmurar i trakter där drakhärjningar är någorlunda vanliga (vart tredje, vart femte år). De skiljer sig från vanliga arbalest såtillvida att de har två bågar, är kraftigare och har en flackare projektilbana, dessutom är lavetterna utformade för att även kunna skjuta brant uppåt.

SL: Den flacka projektilbanan och utmärkta siktesanordningen gör att drakvärnsarbalestet har en så pass stor räckvidd. Själva projektilen når dock inte längre än maximalt 750 meter.

Skada: 3T10+6; STY: 32; Räckv.: 1.000 m; Laddn.: 0 SR/12 SR; Vikt: 40 kg; Pris: 18.000 sm; PV: 6/3*

DVÄRGISK DRAKDÖDARPIL

(FV B2) Dessa pilar är mycket tunga och kan endast skjutas iväg med tunga armborst och grövre vapen. Deras spetsar är speciellt utformade för att fastna i ett drakfjäll, därefter fortsätter det vässade pilskaftet framåt/uppåt så att det tränger in underifrån mellan drakfjällen.

SL: Pilarna är även effektiva mot vanliga fjällpansarrustningar, men gör ingen extra skada mot släta rustningar. Pilarna finns i två olika varianter, till tungt armborst och till arbalest.

Skada: +4 poäng; STY: +2; Räckv.: –50 m; Vikt: 5 kg/10 st; Pris: 1.200 sm/10 st

FALSKA DRAKSKINNSRUSTNINGAR

(FV B2) Drakskinn är så pass ovanligt att "äkta" drakskinnsrustningar betraktas som artefakter, men dvärgarna kan med hjälp av alkemi och fördold magi framställa rustningar som är näst intill lika beständiga, trots att de bara innehåller en liten mängd, kanske en tiondel, äkta drakskinn.

SL: Vad dvärgarna gör är att de "skivar" vanligt drakskinn och endast använder ett tunt, tunt skikt som de lägger mellan vanliga läderplattor (som dock behandlas för att likna äkta drakskinn; det krävs Drakkunskap FV B4 för att skilja äkta och falska).

Abs KP: 10; Abs SP: 5; Abs andningsvapen: 25; Typ: III; Vikt: 12; Pris: 60.000 sm

FALSKA DRAKSKINNSSKÖLDAR

(FV B2) Liksom falska drakskinnsrustningar kan dvärgarna även framställa motsvarande sköldar. De är överdragna med precis så pass mycket "drakskinn" att de står emot en eller kanske två eldkvastar, men därefter är de lika verkningsfulla som vanliga sköldar, dvs. inte.

SL: Detta är vanliga träsköldar som i stället för ett vanligt läderöverdrag täckts med tunt drakskinn. De finns endast som små och stora rundsköldar och är alltid mycket vackert dekorerade.

STY-krav: +1; BV: +15; BV mot andningsvapen: +50; Vikt: +1; Pris: 10.000 sm

DVÄRGISKA DRAKDRÄPARSKÖLDAR

(FV B3) Drakdräparsköldens namn antyder att den används för att döda drakar, men det är inte riktigt sant. Den används för att undvika att bli dödad av drakar då den står emot alla slags drakeld och andra andningsvapen. De tillverkades endast av dvärgarna och idag finns det endast ett fåtal kvar.

SL: Sköldarna är gjorda av en legering bestående av mithril, drakblod och pulvriserat drakpansar. De är myckesmakfullt dekorerade och kanten, av ren mithril, omgärdas av dvärgrunor. Skölden är effektiv mot alla andningsvapen utom mörkerkonen. De är uteslutande stora rundsköldar.

STY-krav: 15; BV: 40; BV mot andningsvapen: 100; Vikt: 12; Pris: — (75.000 sm?)

DRAKMASKER

(FV B3) Drakmaskerna är semi-magiska föremål som tillverkades för mycket länge sedan av de främsta av dvärgarnas drakdödarsmeder. De är tillverkade helt i

drakskinn och täcker hela ansiktet samt delar av bröstkorgen. Över öron, hjärta, struphuvud och mun sitter skyddande drakfjäll. De är mycket konstnärligt gjorda och användes som skräckinjagande utstyrsel även i vanlig strid.

SL: De äkta drakmaskerna (kanske 10% av alla som finns) är verkligen magiska och bär på MOTSTÅNDSKRAFT E[1T10+5], SIGILL, NEXUS och PERMANENS (=ständigt aktiverad). De övriga är vanliga huvor som bärs under hjälmen och som skyddar huvud och bröstkorg. Alla som första gången möter en kämpe med drakmask i närstrid måste omedelbart slå ett stridsmoralslag med modifikation på -5.

Abs KP: 6; Abs SP: 1; Abs andningsvapen: 25; Typ: I; Vikt: 0,3; Pris: — (20.000 sm?)

DVÄRGISKT DRAKDRÄPARSVÄRD

(FV B4) De dvärgiska drakdräparsvärden liknar i mångt och mycket bastardsvärd och är mycket fint gjorda. Längs klingan löper flamliknande mönster och hjaltet är även det fint utsirat. Alla vapen härdades i drakblod och smiddes i lågan från en fångslad drakes andedräkt, vilket gav dem övernaturlig skärpa och makt att dräpa drakar. Under åren som gått sedan drakarna besegrade sina motståndare har de flesta svärden försvunnit spårlöst och idag känner man bara till två stycken; Derval Drakesbane och Ormbitare.

SL: Svärden gör tredubbel skada (innan abs dragits bort) mot drakar och ger +2 på CL. Mot lägre drakar gör de 'bara' dubbel skada (+1 på CL) och mot drakhybrider gör de normal skada (ingen bonus).

Skada KP: 1T10+2; SP: 1T8; STY: 13; Längd: 0; Vikt: 4,5; BV: 19; Pris: — (150.000?)

DVÄRGISK DRAKDRÄPARYXA

(FV B4) Drakdräparyxan är ett dvärgiskt påfund i drakdräparsvärdens fotspår. Tanken var att man skulle kunna bekämpa de ständigt attackerande och giriga drakarna på ett effektivt sätt med en liten elitstyrka beväpnade med sådana yxor. Några av dvärgarnas främsta magiker och smeder begav sig långt ned i sedan länge stängda gruvorter och började att arbeta fram prototyper. Yxorna är fint utformade men skiljer sig inte nämnvärt utseendemässigt från vanliga yxor.

SL: Yxorna gör dubbel skada mot alla drakar (innan abs dragits bort) och drakhybrider. Dessutom ger de +4 på CL. De finns som stridsyxor eller tvåhandsyxor.

Stridsyxa: KP: 1T10+1; SP: 1T6; STY: 9; Längd: 0; Vikt: 3; BV: 25; Pris: — (80.000?)

2-H yxa: KP: 2T10+2; SP: 1T8+1; STY: 27; längd: 1; Vikt: 7; BV: 25; Pris: — (130.000?)

DVÄRGISK DRAKDRÄPARLANS

(FV B4) Ytterligare ett vapen av samma snitt som övriga drakdräparvapen. Själva vapnet är tillverkat av lårbenet från en drake, utsmyckat av högalvernas skickligaste bensnidare. Spetsen är dock gjord enligt samma metod som de övriga drakdräparvapnena.

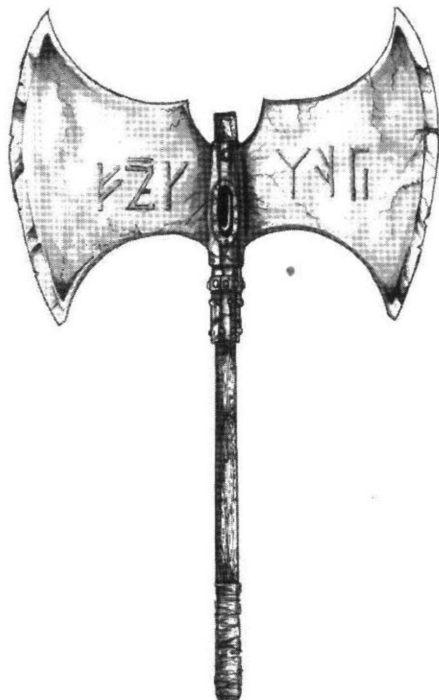
SL: Gör dubbel skada mot drakar. Ger sin användare +3 på CL.

Skada KP: 2T8+1; SP: 1T10; STY: 13; Längd: 2; Vikt: 4,5; BV: 25; Pris: — (100.000?)

DE FARYKHISKA DRAKSVÄRDEN

(FV B4) Det kanske finns ett tusental av dessa bredsvärd och tvåhandssvärd, tillverkade i Österlandet av mästersmeder som besatt numera glömda kunskaper. Varje svärd har sin egen historia, och varje klinga har ett antal jack i eggen — ett för varje drake som fallit för det. De äldsta tvåhandssvärden är näst intill sågtandade av alla sådana utmärkelser. De gyllene runor som pryder de blåsvarta klingorna talar om svärdets namn, tillverkare och ursprunglige ägare.

SL: Vapnen är egentligen inte så jättebra; i det forntida Österlandet var det mest unga och oerfarna drakar som härjade. Det bästa med dem är att runorna (som flammar upp när de aktiveras) bär på ELEMENTARMOTSTÅNDSKRAFT



Drakdräparyxa

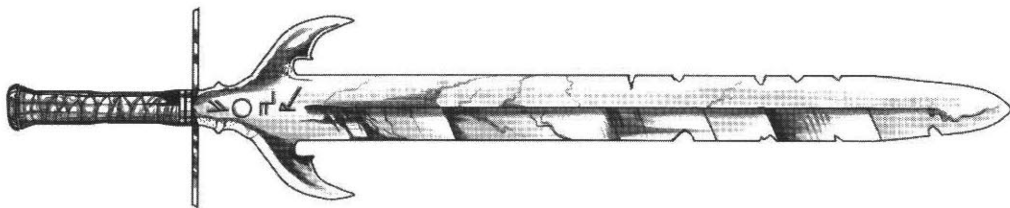
och MENTAL SKÖLD, försedda med SIGILL och PERMANENS (ej NEXUS). Skyddet aktiveras automatiskt när vapnet kommer inom 100 m från en drake. Ägaren väljer själv hur många PSY-poäng han vill spendera på vardera besvärjelsen, därefter sköter vapnet resten, ända tills PSY-poängen når 1.

Bredsvärd; KP: 1T8+1; SP: 1T6; STY: 11; Längd: 0; Vikt: 4; BV: 25; Pris: — (50.000 sm?)

2-H svärd; KP: 2T10+2; SP: 1T8+1; STY: 27; Längd: 1; Vikt: 7; BV: 25; Pris: — (200.000 sm?)

DE TOLV ELEMENTARLANSARNA

(FV B5) Dessa tolv lansar är alla tillverkade av drakben som genomgått magiska förstärknings- och härdningsritualer. I stort sett varje millimeter av lansarna är täckta av mycket små runor som binder den magiska kraften till benet och skapar en länk mellan lansen och ur-elementarkrafterna. Det sägs finnas två lansar tillhörande vart och ett av de primära elementen (jord, vatten, luft och eld), samt en lans till vart och ett av de sekundära (mörker, ljus, hetta och köld). De är närmare tre och en halv meter långa, decimetertjocka men samtidigt mycket lätta.



Farykhiskt draksvärd

DRAKDÖDARNAS LJUSSVÄRD

(FV B4) De allra främsta av Drakdödarordnarnas överhuvuden bär ett av de legendariska ljussvärden som ämbetstecken. Av dessa ursprungligen 34 bastardsvärd finns endast ett tjugotal kvar, resten har gått förlorade med åren. De sägs vara de allra mest effektiva drakdödarvapen som världen någonsin skådat, men kräver verkligen sin man för att kunna användas.

SL: Har man Drakkunskap FV B5 vet man också att samtliga ägare är ytterst potenta drakmagiker, med höga skicklighetsvärden i MOTSTÅNDSKRAFT o. dyl. Vapnet utlöser nämligen en ELDSTORM när det gör skada på en drake. Antalet KP det gör i skada bestämmer antalet skadetärningar (T6:or). Skadan appliceras på alla inom 20 rutor, samt förstås på draken, som inte får tillgodoräkna sig något naturligt skydd.

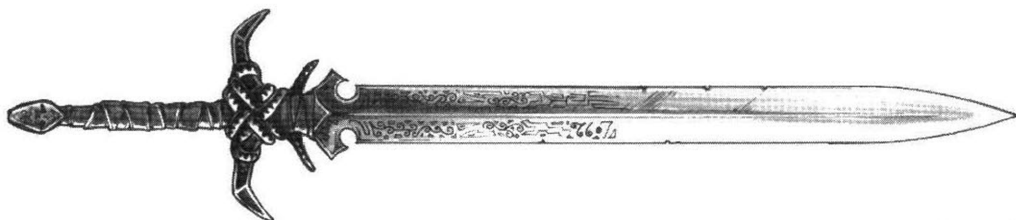
Skada KP: 2T6+2; SP: 1T8; STY: 17; Längd: 0; Vikt: 5,5 kg; BV: 40; Pris: — (250.000 sm?)

SL: Lansarna har förmågan att skjuta iväg ELDKVAST, MÖRKERKON, VATTENSTRÅLE, LJUSKNIPPE eller KÖLDKON, vilket som nu motsvarar lansens element. De är försedda med alla behövliga SIGILL och PERMANENSer och aktiveras av ren vilja. Man måste lyckas med ett Normalt PSY-slag för att aktivera vapnet.

Räckvidden på "andningsvapnet" är alltid 150 meter och på detta avstånd är konen 30 meter bred och 30 meter hög. Användaren måste använda sin egen PSY för att förse den med kraft. För varannan PSY-poäng som spenderas räknas det som om man får ett i Skicklighetsvärde, vilket därmed bestämmer både antalet skadetärningar och CL att lyckas.

Exempel: Om man använder Drakeldens lans och spenderar 12 PSY-poäng på att använda dess ELDKVAST har man 12 i skicklighetsvärde och får slå 6 skadetärningar, i det här fallet alltså 6T10 i skada.

Skada KP: 2T10+3; SP: 1T10; STY: 18; Längd: 3; Vikt: 5; BV: 45; Pris: — (500.000 sm?)



Ljussvärd

DRAKSJÄLAR I VAPEN OCH RUSTNINGAR

Det går att binda drakars själar i föremål, men det är inte lika vanligt som bundna elementarer och demoner. De får egenskaper från draksjälen som är bunden i dem.

Drakvapen är sällsynta. De är kända för att göra oerhört mycket skada. Ett vanligt draksvärd har 100 i STY och gör +10T6 i skada. En vanlig drakrustning har 15 extra i abs, skänker bäraren +1T10 i SB och samma skydd mot andningsvapen som en vanlig drakskinnsrustning. Drakvapen och drakrustningar har dessutom samma SMI, INT och PSY som den fångslade draken.

Föremålet behärskar samma besvärjelser inom drakmagin som draken hade. Magikern behöver alltså inte ladda det med några nya besvärjelser.

Drakvapen och -rustningar har två stora nackdelar. Den första är att de är hatade av alla drakar. Den som bär ett drakföremål kommer att jagas av alla drakar som får höra talas om honom. Drakarna kommer att göra allt för att fånga honom, döda honom och förstöra föremålet så att deras frände släpps lös.

Den andra är att föremålet påverkar den som bär det. Bäraren av ett drakföremål blir gradvis allt mer draklik. Han blir girig, tappar intresset för andra människor, får häftigt humör och kräver att omgivningen ska krypa för honom. Han grips gradvis av en allt större lust att verkligen bli en drake.

Spelledaren bör verkligen spela ut nackdelarna. De gör att drakföremålen, trots sina fantastiska egenskaper, inte blir så attraktiva.

Om den fångslade drakens kropp dör eller försvagas, försämras eller förstörs vapnet samtidigt, eftersom de bägge är helt kopplade till varandra. Drakar som hittar en sovande frände med fången själ dödar därför i allmänhet kroppen så att själen släpps fri.

FÖRMÅGOR HOS DRAKFÖREMÅL

Drakföremål har ett antal särskilda förmågor. Drakvapen har alla fem förmågorna, drakrustningar bara de tre första. De kan vardera användas tre gånger per dag.

1 SKRÄCKSLÅ: Den som drabbas måste slå PSY mot föremålets PSY på Motståndstabellen. Misslyckas det måste han slå på Skräcktabellen.

2 PARALYSERING: Den som ser in i bärarens ögon måste klara ett Normalt INT-slag, annars blir han helt paralyserad tills bäraren vänder bort blicken.

3 DRAKBLOD: Föremålet utsöndrar något som liknar drakblod och fräter mot ickemagiska rustningar. Deras abs minskar med ett var gång drakföremålet vidrört dem. BV hos vapen som träffats av föremålet minskar med 1T4.

4 ELDKVAST: Drakvapen kan slunga ut en eldkvast som fungerar precis som en elddrakes eldkvast.

5 VARSEBLIVNING: Vapnet börjar glöda och utstrålar ett svagt sken om en drake kommer inom 200 m. Skenet blir starkare ju närmare draken man befinner sig. Speciellt användbart när man har med mörkerdrakar att göra.


ACKEGÅRD